

MUTANT

R·Y·M·D

BOK 2: KAMPANJ

ROLLFORMULÄR R•Y•M•D

Rollpersonens namn			FÄRDIGHETER	
Klass			Datorkunskap (INT)	
Yrke			Elektronik (INT)	
Ålder	Längd	Vikt	Fingerfärdighet (SMI/PER)	
Huvudhand			Fixare (INT/PER)	
Fordringsägare			Flygfordon (SMI/INT)	
Levnadsnivå			Förfalskning (INT)	
Skuld			Första hjälpen (INT/MST)	
Utseende			Gömma sig (PER/SMI)	
			Iakttagelseförmåga (MST/INT)	
			Markfordon (SMI/INT)	
			Medicin (INT)	
			Navigera (INT)	
Styrka (STY)			Rörliga manövrer (SMI/STY)	
Intelligens (INT)			Spåra (INT/MST)	
Personlighet (PER)			Teknik (INT)	
Smidighet (SMI)			Överlevnad (INT/MST)	
Storlek (STO)			Övertyga (PER/INT)	
Fysik (FYS)				
Mental styrka (MST)				
SB	KP	Förflyttn.	Automatvapen (SMI)	
CYBERNETIK/MUTATIONER			1-H närstridsvapen (STY/SMI)	
			Gevär (SMI)	
			Kastvapen (SMI/STY)	
			Kniv (SMI/STY)	
			Obeväpnad strid (SMI/STY)	
			Pistol (SMI)	
			Sprängteknik (INT/SMI)	
			2-H närstridsvapen (STY/SMI)	
			Undvika (SMI/MST)	
			Vapensystem (INT)	



I SLUTET AV DET TJUGOFÖRSTA ÅRHUNDRADET GENOMGICK DET JORDISKA SAMHÄLLET EN METAMORFOS SOM SAKNAT MOTSTYCKE I MÄNSKLIG HISTORIA. NATIONER OCH STATSBIKDNINGAR FICK EN ALLT MIN-DRE FUNKTION, ALLT EFTERSOM DE MULTINATIONELLA JÄTTEFÖRETAGEN FICK MER OCH MER INFLYTANDE PÅ DE FLESTA OMRÅDEN.

Domstolar och polisstyrkor, topputrustade arméer och flottor, fångelser, gruvor, hamnar och sjukhus, allt köptes upp av de ekonomiska sammanslutningarna — där pengarna fanns — i takt med att regeringar och diktaturer gick i konkurs. De anställda, de f. d. medborgarna, blev i stort sett livegna då deras liv i allt större utsträckning lades helt i händerna på företagens styrelser.

De nya världarna

Den direkta orsaken till att centralregimerna gick omkull var att deras livsnäring, Jorden, blivit mer och mer förorenad, utsugen och ofruktbar. Företagen upptäckte detta tidigt och sökte sig nya hem, på främmande världar. Sö-

kandet kom att karakteriseras av en knivskarp konkurrens om de nya världarna och deras naturtillgångar. Ingen vet hur många slag som utkämpats eller hur många liv som förlorats under kampen om solsystemet.

På Jorden, liksom i rymden, gällde den starkes rätt, de små och svaga fick gå under eller uppslukades av de stora och starka. På de nya planeterna byggdes gigantiska städer vilka blev hem för såväl ofattbar lyx som fattigdom som fick misär att låta exklusivt.

Ondskans inträde

Ganska snart efter de första trevande stegen ut i rymden, då megacorporna som bäst var inbegripna i sina

INLEDNING

hysteriska inbördes strider, gav sig en ny kraft till känna, en allt igenom ond makt; Ondskan. Från Neros pionjärkolonier kom plötsliga nödrop, till en början om fasansfulla mentala rubbningar som fick de till solsystemets ytterkanter utkastade kolonisatörerna att förvridas till kropp och sinne; därefter om mar-drömsvarelser som fick även de mest härdade att blekna och för-lamas av skräck.

Ingen visste varifrån Ondskan kom eller vad den var, den bara fanns där när mänskligheten nådde solsystemets yttre gränser. I stort sett över en neroisk natt förvandlades hela planetens väsen — den blev en organism till hälften levande, till hälften maski-nell, och de ensamma mänskliga nybyggarna, beväpnade endast med uråldriga vapen och utan mentalt försvar, blev dess första offer — nekromutanterna.

Kartellen och Brödraskapet

Ondskans krafter sträckte sig snabbt inåt i solsystemet med ett enda uppenbart syfte, att förgöra mänskligheten, och dess ofant-liga, omänskliga krafter tvingade företagen att organisera sig, och Kartellen föddes. De främsta elitsoldaterna från varje före-tag valdes ut och gavs den bästa existerande utrustningen; Doomtroopers hade skapats.

Företagsväldet

År 2192 styrs den mänskliga världen, som nu upptar så gott som hela solsystemet, av gigantiska superföretag, megacorporationer, som helt tagit över den roll som tidigare innehades av de jordiska nationerna. Befolkningen, de anställda, föds, utbildas, arbetar och dör inom samma megacorp, men för den enskilde individen är det egentligen ingen större skillnad jämfört med samhället som det alltid gestaltat sig — det gäller att rätta munnen efter skeden.

För de profittörstande företagen är det emellertid inte männis-kan som står i centrum. Hon är blott ett utbytbart verktyg, en för-gänglig, bräcklig, men obetydlig länk i den gigantiska kedja som håller samman världen. Brister en länk finns miljontals nya att tillgå, dels i form av människor och mutanter, dels i form av konstgjorda varelser; androider, cyborger, robotar och replikan-ter. Människans anspråk är således inte höga, om hon inte redan nått högt, förstås — det är ett samhälle där de redan rika blir än rikare, där de mäktiga blir än mäktigare, där de hänsynslösa blir än mer hänsynslösa...

Struktur

Det gäller att skilja på företag och megacorp. En megacorp är en ekonomisk sammanslutning, en gemenskap skapad för att inne-ha kontrollen över så många företag som möjligt, inom tillräck-ligt många områden för att man skall kunna vara i stort sett själv-försörjande.

När Ondskan manifesterades, tog såväl kroppslig skepnad som i form av osynliga, viskande skuggor blev människan skrämnd, hon fick ett behov att söka själslig stimulans och ge-menskap, och ur detta behov steg Brödraskapet, 2100-talets självutnämnda korsfarare. Man började den segslitna kampen för att rensa solsystemet från Ondskans perverterade offer — mutanter, besmittade människor, kultister och kaosagenter.

Nu...

Året är 2192. Mänskligheten har genomlidit ett halvt sekel av ofattbara smärtor, ökad degeneration, förtappad livskraft, oändli-ga samhällsklyftor och sönderslitande krigsskådeplatser.

Det är en orättvisornas och möjligheternas tidsålder, där den starke kan få allt som solsystemet har att bjuda, men där den sva-ges lott blott blir ett lidande utan slut.

Det är en tidsålder för modiga, osjälviska och starka individer, personer som vågar stå upp mot förtrycket, som äger den fysiska styrkan att bekämpa Ondskans fasansfulla kreatur liksom den inre styrkan att motstå den skräck, det vansinne och den dödliga smärta som ständigt pulserar inåt, mot solsystemets hjärta.

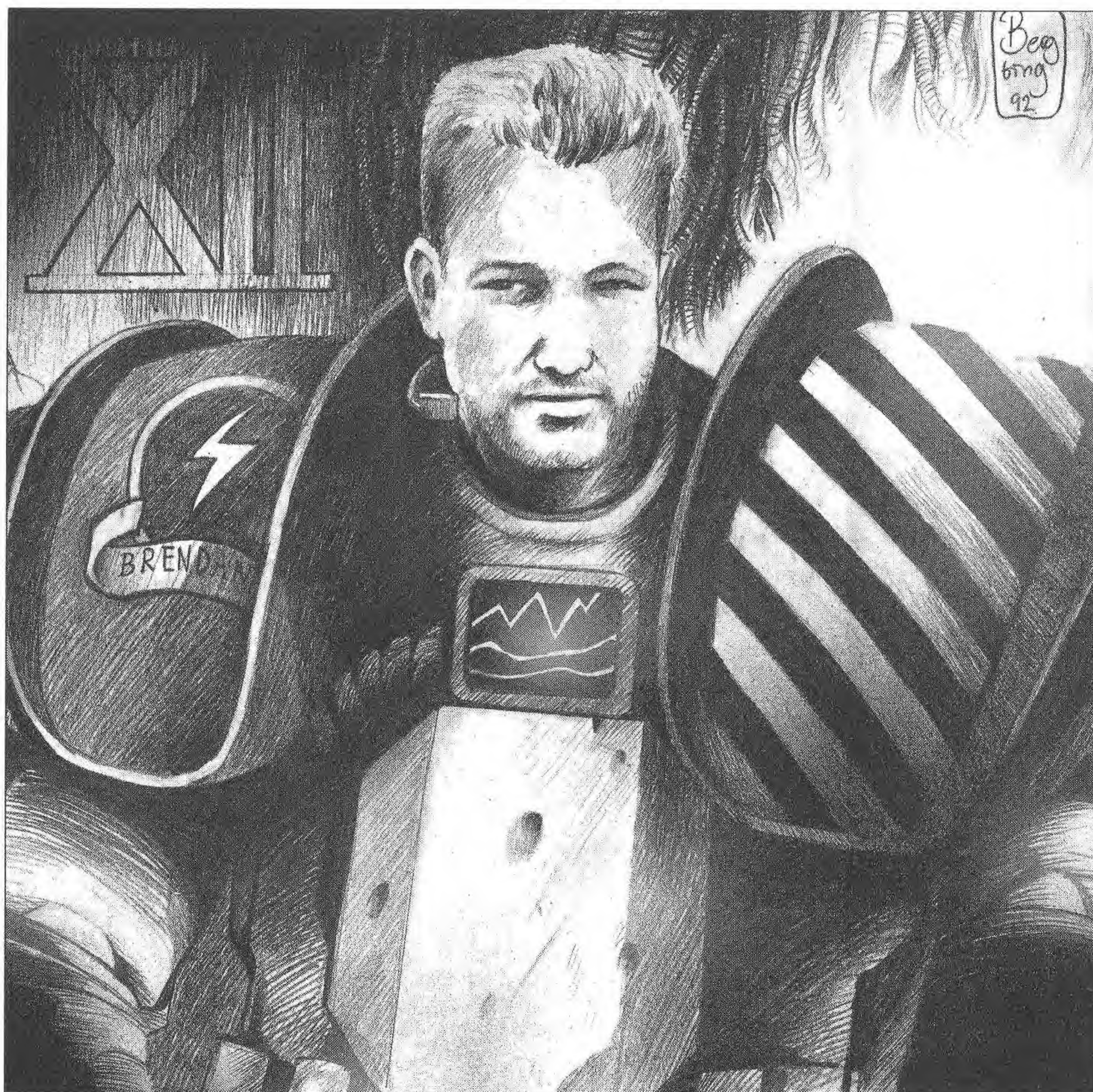
Det är en tid för de rättfärdiga och renhjärtade.

En tid för hjältar.

Varje megacorp styrs i slutänden av ett enda organ, ofta kallat Sty-relsen, som har en övergripande kontroll över hela verksamheten. Styrelsen består i regel av ett drygt tusental ledamöter med mer eller mindre personligt ansvar för varsin industrigren, region eller sam-ordningspunkt. Omsättningen bland ledamöterna är stor och endast den inre kärnan, kanske några dussin personer alltför inflytelserika och/eller korrupta för att kunna kickas, sitter längre perioder än nå-gra år. Dessutom har Brödraskapet alltid några dussin observatörer med yttranderätt i alla styrelser.

Var och en av megacorporna äger eller kontrollerar tio- eller till och med hundratusentals företag genom upp till ett tjugotal ägarled. Det är alltså de enskilda företagen, längst ned i hierarkin som har den egentliga verkställande makten. Den organisation som egentligen utgör själva megacorpen är i stort sett bara en myriad av styrelser och administrativa byråer som ser till att Styrelsens beslut förs vidare till rätt företag. Hur mycket som styrs centralt varierar dock mellan corporna; från det ganska hårt centralstyrda Mishima till det extremt decentraliserade Imperial.

Den direkt verkställande makten hos megacorporna ligger alltså hos de företag den äger. På den nivån är det klart definie-rat vart man skall betala skatt, hur höga tullarna är och vart de skall betalas, vem som bestämmer vad, o. s. v. Styrelsesättet gör att mycket få människor tänker på att de i slutänden jobbar för en av de stora megacorporna, om de ens är medvetna om deras existens annat än genom de olika profiler som blocken och deras invånare har.



KORPORATIONERNA

TROTS AVSAKNADEN AV NATIONER HAR FÖRETAGEN I RYMDEN BEHÅLLIT EN YTTRE NATIONELL PROFIL FÖR ATT SKÄNKA MÄNNISKAN TRYGGHET I FORM AV EN FAST IDENTITET. FÖRETAGENS URSPRUNG ÄR DÄRFÖR INTE SÄRSKILT SVÅR ATT SKÖNJA I MODE, ARKITEKTUR, KULTUR OCH NAMNVAL – GENOM ATT LÅTA FORMGIVARE OCH DESIGNERS SKAPA EN TILLTALANDE NATIONELL SÄRART UTIFRÅN GAMLA MÖNSTER SKAPAR MAN DEN INRAMNING SOM MÄNNISKAN I RYMDEN BEHÖVER FÖR ATT INTE SLUKAS AV INTIGHETENS ANONYMITET.

BAUHAUS är ett konglomerat framvuxet ur de allra främsta företagen från tidigare Västeuropa. Välkända för god organisation och hög effektivitet på alla nivåer har de lyckats föra vidare europeisk kvalitet och formgivning in i tjugooandrade århundradet.

CAPITOL växte fram ur de etthundra största företagen i återstoderna av f. d. USA. De var de första som tog klivet ut i rymden och har alltid varit pionjärer i kolonisationen av rymden.

IMPERIAL är arvingar till det numera fallna

Nya Samväldet, som en gång omfattande nästan hela världen, och har övertagit mycket av sina kulturella drag och sin kolonialpolitik från f. d. Storbritannien.

MISHIMA har sina rötter i Fjärran östern och Orienten och är mest kända för sina billiga, högkvalitativa vapensystem, stridsfordon och rymdfarkoster.

CYBERTRONIC är det enda av de fem megacorporna som har sina rötter i rymden och inte på Jorden. De kan erbjuda det allra främsta inom cybernetik, robotar, androider och andra konstgjorda livsformer.

Under 2100-talets inledning började Bauhauskoncernen göra väsen av sig i det dåvarande Tyskland. Man hade under många år varit en expansiv koncern och köpt upp och införlivat ett stort antal mindre och medelstora företag. De dominerande industrigrenarna var fordonsindustri, främst personbilar och i viss mån även stridsfordon, och vapenindustri, där man var marknadsledande på i stort sett alla områden. Till slut hade man köpt upp i princip alla europeiska konkurrenter, och eftersom andra megacorpar gjort det samma i andra världsdelar utgjorde dessa inte något direkt hot. Framgången grundades främst i att man gjort sig kända för kvalitet och att man använt en minst sagt offensiv marknadsföring.

Huvudsätet, Berlin City, som man kontrollerade till 83%, övergavs till stor del vid klivet ut till Luna, där styrelsen numera sitter. Vid den tidpunkten var man Europas största företag, och har så förblivit, även om Europa i praktiken inte existerar längre.

Bauhaus har tagit sina främsta influenser från Västeuropa i allmänhet, och Tyskland, Skandinavien och Frankrike i synnerhet. Man tillverkar högkvalitativa produkter med funktionell, praktisk och ganska ren formgivning utan onödiga utsmyckningar.

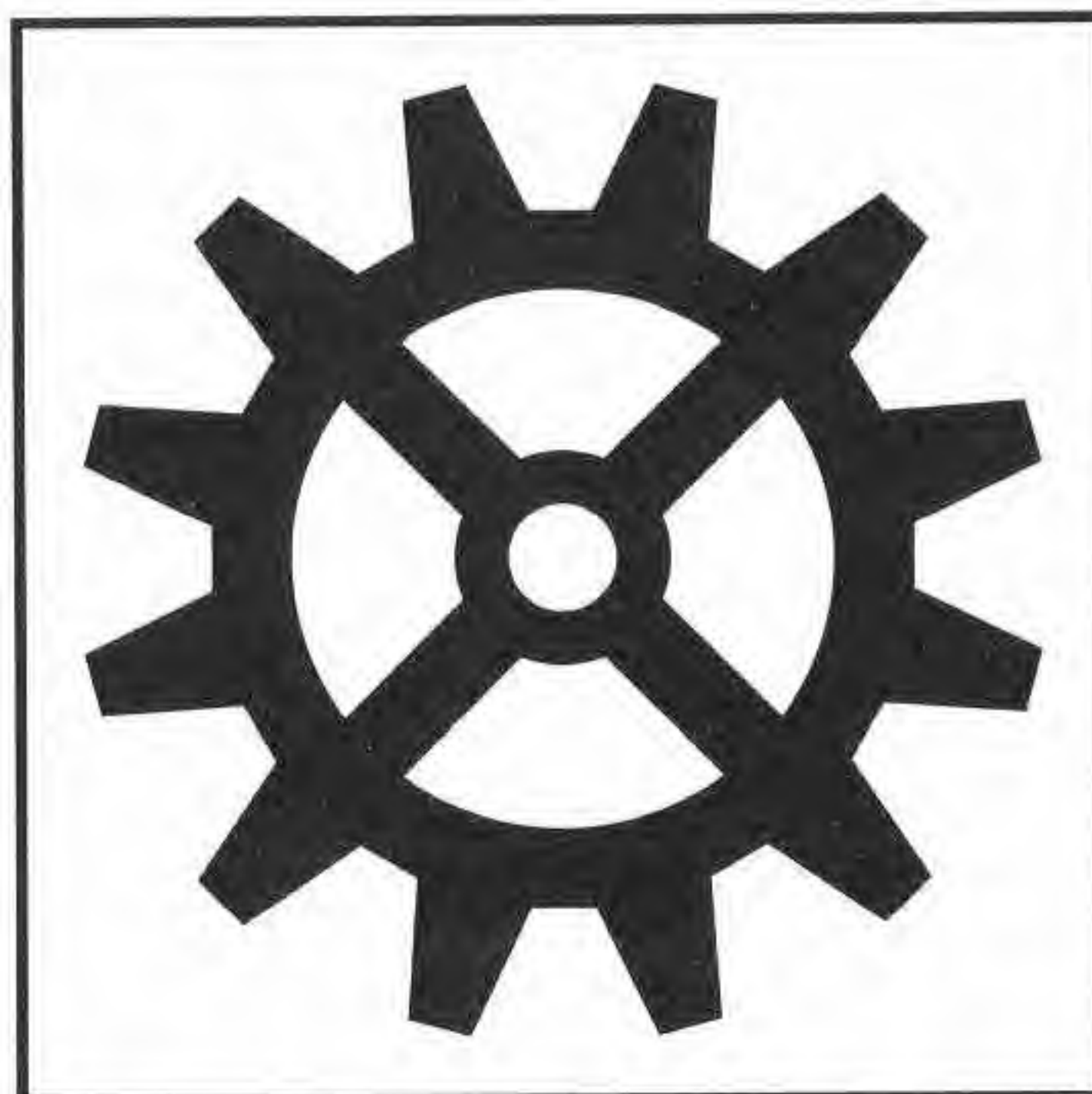
Struktur

Bauhaus allra högsta organ kallas Valhall och kontrollerar megacorpens samtliga verksamheter och tar alla viktigare policybeslut. Dessa administreras och samordnas av samordningsorganet Valheim, som sedan för dem vidare till underdivisionerna.

Under Valheim finns ett antal divisioner som var och en har kontroll över tusentals företag. De tre viktigaste är Division Techno, Bauhaus Beamtsbetrieb och Division Sicherheit.

Division Techno

Detta är det stora övergripande organ som kontrollerar all produktion som sker inom Bauhauskoncernen. Via ett tiotal underavdelningar kontrollerar man sammanlagt ett tiotusental producenter.



BAUHAUS

Schwere Techno Industrie

Detta är Bauhaus' tunga mekaniska och teknologiska division som styr ett antal ganska intressanta företag. Själva styrelsen består av ett hundratal personer som kontrollerar de enskilda företagens verksamhet på de olika planeterna eller inom vissa verksamhetsområden.

Bauhaus Motorwerk och Neuhaus Lastkraftswagen (NLKW) är de två största företagen inom denna division och de är båda etablerade på samtliga större himlakroppar

i solsystemet. De tillverkar båda fordon, framför allt personfordon som exempelvis små svävarer, personbilar och mindre rymdskepp. NLKW gör dessutom transportfordon av alla de slag, främst stora rymdskepp. Hög kvalitet utan onödiga utsmyckningar och finesser kännetecknar produkterna.

Naglfar GmbH är den största tillverkaren av rymdfarkoster och flygplan inom Bauhaus. Prestandamässigt är man framstående, men långt ifrån bäst. Företaget fungerar som paraply för ett hundratal uppköpta underleverantörer, som tillverkar allt från läderklädselar till datoriserade styrsystem.

Hinner & Heinz är ett företag som uteslutande tillverkar robotar i alla dess former, dock främst industriella och militära sådana. Deras robotar anses vara billiga, pålitliga och robusta och är populära bland frilansare.

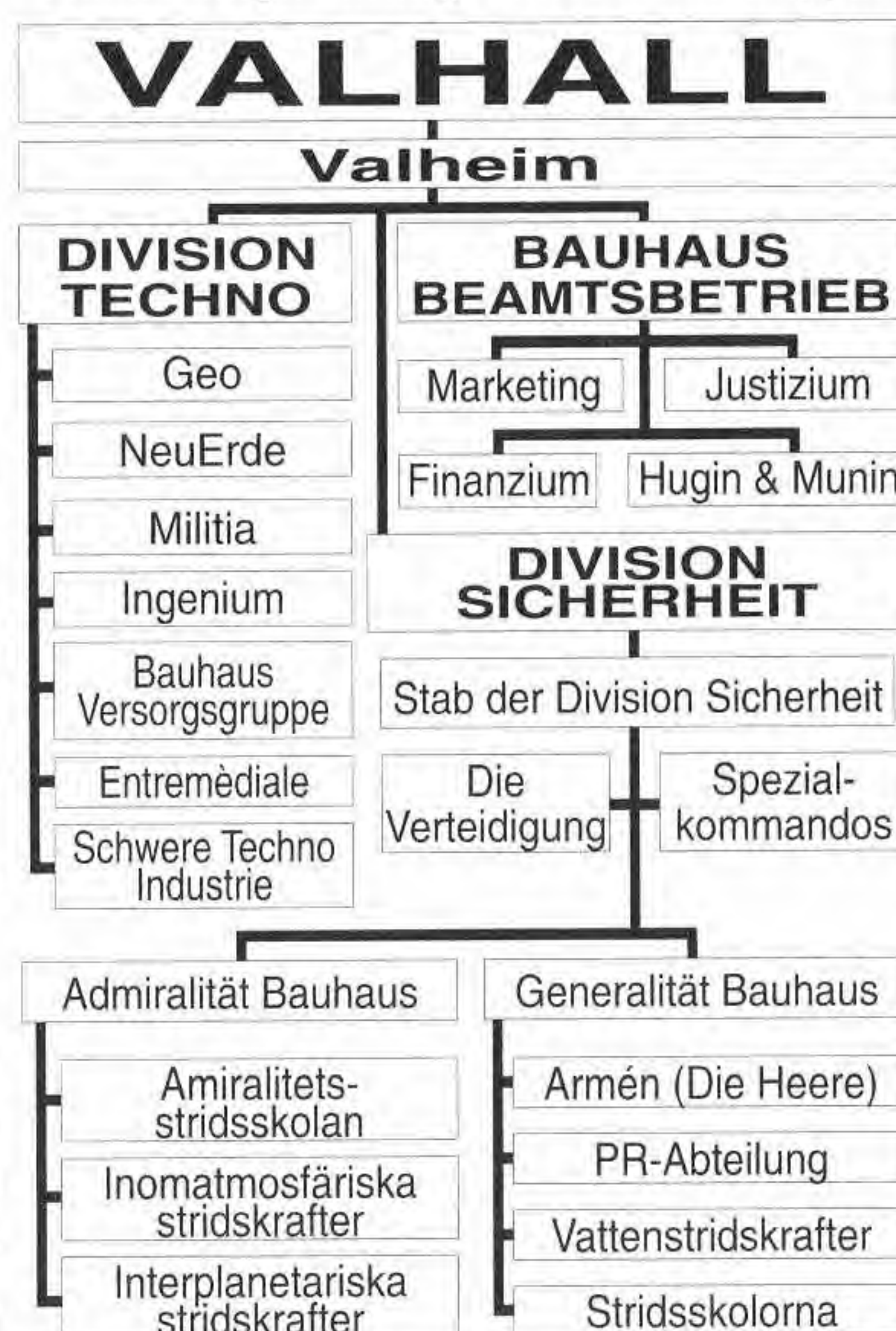
Bauhaus Militia

Det här är en av de viktigaste avdelningarna inom Bauhauskoncernen. Härifrån regleras tillverkningen av all militär utrustning, från uniformer till stridsfordon, och man har givetvis ett aktivt samarbete med Schwere Techno Industrien.

Vorsprung durch Waffen (VdW) är det största företaget vad gäller eldhandvapen, och detta företag har skapat vapen som ansetts vara så dugliga att Doomtroopers utrustats med dem. Bl. a. har k-pisten Hellblazer, autopistolen Mk. 2000 och understödsvapnet Deathlockdrum framtagits av detta företag. Detta är även ett av de ledande företagen på vapenmarknaden i största allmänhet, och det händer t. o. m. att de andra corparna köper vapen till sina specialförband från dem.

Ritz und Jäger är störst vad gäller konstruktion av interplanetära farkoster. De gör utsökta attackskepp, magnifika slagkryssare och tillverkar all slags bestyckning, robotar och bomber och även till stor del inomatmosfärisk krigsmateriel.

Löwenklau är det mest framtädande namnet bland det tjugotal företag som framställer markstridsfordon. Mest kända är stridsvagnarna av Leopard-klass, med anor från sent 1900-tal.



Bauhaus Ingenium

Bauhaus Ingenium är den lätta industri- och forskningsdivisionen. Härifrån kontrolleras tillverkningen av alla varor som betraktas som "lätt industri", exempelvis cybernetik, datorer, elektronik, kläder, kemikalier och matvaror.

Duval Computers är den enda riktigt stora datakoncern som Bauhaus kontrollerar, men den är å andra sidan mycket stor. Man är marknadsledande på många av himlakropparna och på god väg att expandera ytterligare. Företaget var tidigare en del av megacorpen Euronited som splittrades mellan Bauhaus och Imperial.

Medic är den största läkemedelskoncernen i divisionen och tillverkar allt man kan tänka sig. De finns på de flesta av solsystemets större himlakroppar. Anledningen att man satsat så hårt på just Medic är att man anser att det är bättre att försöka kurerat sina anställda genom läkemedel än genom sjukvård. Av den anledningen finns det piller som anses förebygga och bota det mesta, t. o. m. benbrott.

Franz Cyber är det företag som har största delen av Bauhaus cybernetiska marknad. Man har konstruerat en mängd prototyper på nya cybernetiska tillbehör som, om de fungerar, kan komma att bli fullkomligt revolutionerande. Man tillverkar både civil, kosmetisk och militär cybernetik.

Grenouille är den största matkedjan som säljer någorlunda matnyttig snabbmat (givetvis syntetisk). Man sköter både tillverkning och distribution av varorna. Den stora Grenouille-logon, ett svart G på gul, cirkelformad bakgrund, kan ses i de flesta Bauhaus-blocken.

Här finns även den inte alltför högteknologiska konfektionsbranschen, och Bauhaus kontrollerar ett ganska stort antal populära modedesigners. De flesta och de främsta av dessa har sina rötter i f. d. Euroniteds lyxföretag Depêche Mode.

Entremédiale

Entremédiale är i princip den enda mediakoncern som Bauhaus kontrollerar, och området måste anses vara ett av cor-

pens svagaste. Entremédiale har dessutom inte någon större spridning, och av den anledningen brukar Bauhaus låta frilansande mediaföretag sköta visionssändningarna i sina block. Detta gör att det ibland oönskat dyker upp propaganda för andra corpars produkter, men styrelsen menar att det är sånt man får leva med.

Entremédiale kontrollerar dessutom privatteletrafiken inom Bauhaus.

Bauhaus Geo

En av de absolut viktigaste industrigrenarna för samtliga corpor, gruvdriften, styrs av den underavdelning som kallas för Bauhaus Geo. Man styr både brytning och förädling från den här nivån.

Barkmann är en mycket stort gruvkoncern som till 65% är Bauhauskontrollerad. Med dess hjälp bryter man malmer från ett otal av de asteroider och planeter som finns i solsystemet. Barkmanns förädlingsföretag heter Barkmann Purgator.

Det andra stora företaget som är sysselsatt med malmbrytning är Reactra, som är ungefär lika stort som Barkmann, men av taktiska skäl etablerat på andra platser i solsystemet.

Båda ovan nämnda företag har dessutom ett stort antal större och mindre dotterbolag som agerar mer eller mindre som frilansare fast de till större delen ägs och följaktligen även kontrolleras av Bauhaus.

Av någon anledning har även de myriader av väg- och husbyggnadsföretag som krävs inom corpens ramar sorterats in under Geo.

Bauhaus NeuErde

I undergruppen NeuErde ingår de företag som sysslar med terraformeringsverksamhet. Dessutom ingår de företag som sysslar med framställning och förädling av vatten och luft.

Den största koncernen inom Bauhaus NeuErde är Yggdrasil, som genom åren projekterat och genomfört ett hundratal terraformeringsprojekt, främst i asteroidbältet, men även på tre av Jupiters månar, på Neptunus västsida och på två av Uranus månar. Som namnet antyder har företaget ett mycket stort antal förgreningar genom vilka det arbetar.

AirWater Service är ett vatten- och luftföretag som har stora delar av marknaden och det är de som säljer majoriteten av det vatten och den luft som köps av frilansare. De är väletablerade på Pluto och säljer där även till de andra megacorporna.

Versorgsgruppe

Eftersom Bauhaus inte anser att det är någon större möda värt att lägga pengar på omsorg åt gamla och handikappade har man i stället serviceföretag som försöker erbjuda komfort åt gemene man så att denne skall få det bättre och kunna föra en tillvaro som är något mer färgglad än normalt.

Galactic travels erbjuder resor över solsystemet, exempelvis är Uranus kratervärldar ett mycket populärt resmål. Priserna är ganska överkomliga för en medelklassfamilj, men man erbjuder endast sina tjänster till Bauhausanställda. Hôtels d'Espace är ett bolag som ofta samarbetar med Galactic travels, även om den komfort HdE erbjuder är mycket dyrare än vad de flesta av Galactic resenärer har råd att kosta på sig.

Fantasienhaus är Bauhaus' stora köpcenterkedja som köper in varor från koncernens företag och sedan säljer dem i ett otal varuhus runt om i systemet. Varuhusen brukar variera sin standard från att vara platser där medel-Jetson handlar till att vara köppalats dit bara de allra rikaste beger sig. Alla olika nivåer har givetvis olika "varumärken". Exempelvis heter lyxpalatsen Mayflower och de mindre lyxiga Kaufhaus.

För utbildning av personalen ansvarar Mimer GmbH, vilka har en mängd dotterföretag som kontrollerar olika utbildningsområden som exempelvis ekonomi, juridik, naturvetenskaper, reklam, o. s. v.

Beamtsbetrieb

Under samordningsorganet Valheim befinner sig det övergripande administrativa organet Bauhaus Beamtsbetrieb. Härifrån kontrolleras främst ekonomi och rättsväsende men man handhar även den interna säkerhetstjänsten, die InternPolizei.

Hugin & Munin

Bakom detta namn med fornnordiskt ursprung döljer sig Bauhaus' övervakningsavdelning. Härifrån kontrolleras i stort sett alla som har med företagets interna angelägenheter att göra — anställda som topptjänstemän.

Bauhaus InterPol fungerar mycket väl, men dess roll har till stor del tagits över av Metzei, med vilka de snarare konkurrerar än samarbetar. InterPols främsta uppgifter är åsiktsregistrering, att förhindra spioner i de egna leden, att förebygga och förhindra missnöjesyttringar samt onödiga kontakter med andra megacorpar. Loke är Bauhaus' agentorgan och externa underrättelsetjänst. Lokes agenter är mycket välutrustade och ofta försedda med kodnamn som för tankarna till den fornnordiska mytologin. Man har mycket högt anseende hos de andra corporna och leder den 'interna ligan' mellan de fem corpornas spionväsenden.

Man har även en liten, topphemlig organisation som arbetar med att motarbeta Ondskan, man skulle kunna likna det vid en "mini-inkquisition" som ägnar sig åt att söka upp och utrota personer som har någon som helst anknytning till Ondskan. Denna organisation, som är ganska nybildad och i folkmun kallas Lederhünde, har däremot inte särskilt högt anseende eftersom man flera gånger ställt till med enorma blodbad på tveksamma grunder.

Justizium

Justizium är det organ som styr Bauhaus' rättsväsende. Man kontrollerar domstolarna och rehabiliteringsblocken, och i viss mån även arbetslägren. Dessutom kontrollerar man Die MetroPolizei, en av Bauhaus mer intressanta delar.

Organet kallas allmänt för Metzei och är den tuffaste existerande reguljära polisstyrkan. Många av Bauhausblocken lyder helt under polismakten och går därför under benämningen Metzeiblock. Metzei har även tagit på sig det ansvar som tidigare låg i en annan del av organisationen, nämligen jury, domare och bödel. Detta bidrar ytterligare till att stärka polisstaten. Metzei är många, tuffa och vältränade, och ordning-

en är också ganska god i Bauhausblocken.

Dessutom har man för att ytterligare öka säkerheten på gatorna inrättat ett medborgargarde vars medlemmar kallas observatörer. De har ingen egentlig makt, men står i ständig förbindelse med Metzeienheter till vilka de rapporterar så fort någonting ovanligt inträffar. Observatörerna är allmänt fruktade och hatade, men rädslan för Metzei, eller i värsta fall Lederhünde, är än så länge större än hatet.

Finanzium

Finanzium är ett slags kombinerad sparbank och riksbank i världsbankformat. Genom sina dotterföretag kontrollerar man Bauhaus finanser från megacorpsnivå till den enskilde anställda. Man har en relativt fristående bankkedja på varje planet (FinanzGruppe Merkur, FinanzGruppe Mars, FinanzGruppe Jupiter, etc.), som samordnas från huvudkontoret på Luna.

Varje planets FinanzGruppe har minst ett tjugotal kontor i varje block, och genom dessa kontor sköts allt som har med privatekonomi att göra — löneutbetalningar, låneverksamhet, finansiering, besparingar, kredittjänster, o. s. v., samt försäkringsväsendet.

Bauhaus Marketing

Bauhaus satsar som alla andra företag stenhårt på marknadsföring för att kunna sälja sina produkter. För den skull betyder det inte att reklamen är direkt grotesk, men den är klart märkbar.

Ymer PR är en koncern som har en hel drös med dotterbolag av gigantiska mått. Dessa tar emot beställningar från de olika företagen inom corpen och utformar en marknadsföringslinje i enlighet med Valheims direktiv. Varje dotterbolag har reklam för en särskild sorts varor som specialitet. Alla reklaminslag är konstruerat överdrivna och man använder bara varor vars kvalitet är tio gånger bättre än de som säljs i butikerna när man spelar in reklamfilmer eller tar bilder för annonser (och ändå är Bauhaus förhållandevis hederliga jämfört med exempelvis Capitol).

Division Sicherheit

Bauhaus' säkerhetsdivision beskrivs närmare i kapitlet "Militärväsendet".

Komplex

På de planeter som inte omnämns har Bauhaus inga större anläggningar, även om de givetvis är representerade i liten skala.

Venus

På Venus hade Bauhaus tidigare en mycket omfattande verksamhet med de flesta av sina stora bolag representerade, men den situation som nu råder på planeten har gjort att man har valt att flytta de flesta av de stora industrierna därifrån. Kvar på planeten finns numera endast Bauhaus Motorwerk och Reactra.

Bauhaus Motorwerk har en gigantisk anläggning för produktion av personfordon i direkt anslutning till Reactras gigantiska förädlingskomplex. Dessa ligger båda som ensamma majestäter ute i ödemarken Vyperion.

Jorden

Bauhaus har så gott som fullständigt lämnat Jorden bakom sig, sånär som på Berlin City, RuhrStadt Nord, Kiev och Laponia, de tre sistnämnda beroende på att det fortfarande finns relativt gott om resurser kvar, Berlin mer av sentimentala skäl och som rymdhamn. Man har dock kontor i samtliga av det hundratal megastäder som fortfarande finns kvar och fungerar på Jorden.

Luna

I Nova Gagarins centrumcirkel ligger megacorpens centrum, Valhall, ett stort antal block inrymmande ledningarna för ett flertal av företagets bolag. Säkerheten kring detta område är mycket hård, speciellt kring Valheim där det riktiga högkvarteret ligger. De sju blocken är identiska till formen och ligger i en sexkant med den kilometerhöga Zentrumschraffe i mitten. Blocken är sexkantiga till formen och byggda enligt trappstegsprincipen, så att var femtionde våning omsluts av en trettio me-

ter bred trafikled. Förutom reklamskyltarna som tävlar om uppmärksamheten och lyser upp halva NG finns ingen utsmyckning på blockens sidor. Finanzium har, liksom alla andra sektioner inom Beamtetrieb, sina största anläggningar här på Luna.

Mars

På Mars har VdW sin största industri i jättestaden Red Stone, där man också har mycket stora rymdhamnar. Grenouille har i omloppsbana ett stort antal produktionsenheter, vilka sysslar med skattefri distribution av varor till resenärer utifrån eller in till planeten.

Asteroidbältet

Bauhaus har ett flertal större anläggningar i asteroidbältet, den största på Vesta. Hôtels d'Espace har ett halvdussin ganska populära lyxasteroider, och dessutom har Division Sicherheit ett oräkneligt antal större och mindre flottbaser, varv, övervakningsstationer, etc. i området. Metzei kontrollerar ett antal mindre kolonisations- och straffarbetsasteroider.

Jupiter

På Jupiters måne Ganymedes har företaget Barkmann stora utvinningsanläggningar för alla möjliga mineraler.

På Callisto har Bauhaus Motorwerk ett antal stora fabriker för tillverkning av fordon och i omloppsbana runt planeten finns två gigantiska rymddockor där alla skepp tillverkas. På Callisto har även Yggdrasil de flesta av de fabriker som framställer den utrustning som krävs vid storskaliga terraformeringsprojekt. Under Europas isskorpa ligger en av Bauhaus största militära anläggningar, maskerad till gruvindustri. Härifrån administreras stora delar av den militära verksamheten i den yttre regionen.

Saturnus

Den enda betydande gruvindustrin i området är Franzheim GmbH, ett stålverksbolag beläget på Mimas, där det dessutom finns en större militär anläggning. På den vattentäckta Rhea är både Yggdrasil och gas- och oljeutvinningsföretaget Petro-Tech väletablerade.

Uranus

På Uranus ligger ett gigantiskt gruvkomplex i Reactra Stadt. Det enda som har någon betydelse i staden är gruvbrytningen och man importerar allt annat, exempelvis mat och i viss mån rekreationsanläggningar, och det finns ett sparsamt nöjesliv i staden. I anslutning till staden finns också Bauhaus största straffkoloni, vars fångar sköter stora delar av gruvbrytningen.

Neptunus

Här ligger Nouvelle Régime i vilket alla megacorpens bolag är etablerade.

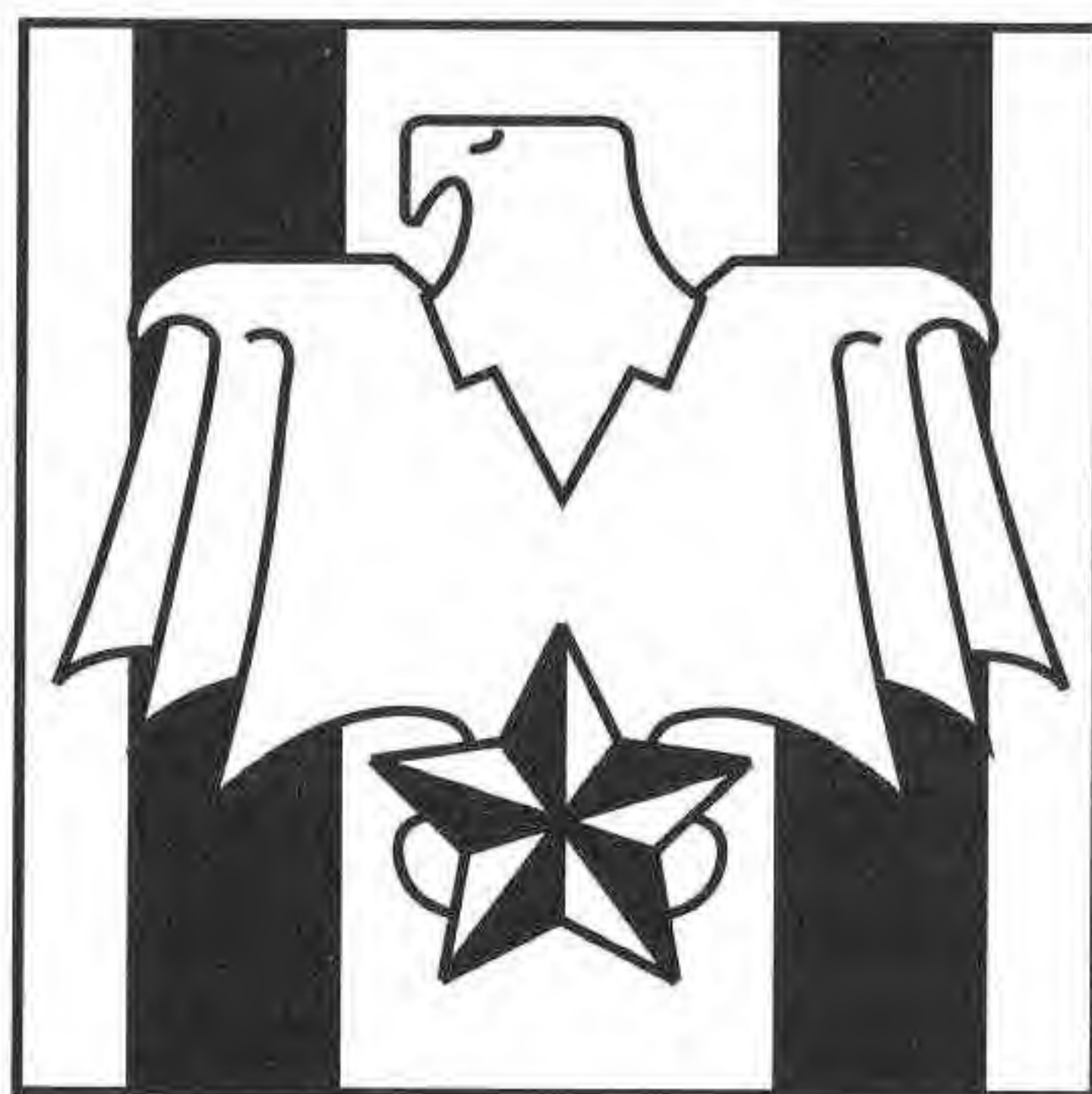
Pluto

På Pluto har Barkmann sina största anläggningar för mobil gruvbrytning. Största delen av vatten- och luftmarknaden styrs av AirWater Service, av vilka även de andra megacorporna i viss utsträckning är beroende. P. g. a. den oroshärd som Pluto är så har både Löwenklaue och Ritz und Jäger uppfört stora komplex här. Försäljningen går mycket bra, och man handlar i viss mån även med Ondskan.

Megacorpen Capitol föddes i början av det tjugoförsta århundradet i det dåvarande USA. Ursprungligen var man en kartell bildad av de etthundra största företagen, men de firmamärken och företag man köpt upp sedan dess går inte längre att räkna. Staten USA hamnade tidigt i stor skuld till företaget, och när Capitol slutligen som betalning lyckades tilltvinga sig Fort Knox' guldreserv gick staten USA i konkurs, men en av rymdälderns nationer, Capitol, uppstod.

Styrelsen inom Capitol insåg redan då att Jorden snart skulle tömmas helt på sina kvarvarande resurser, och med tillgång till det främsta inom rymdfartsteknologin var man det första företaget som på allvar tog steget ut i rymden. Det dröjde visserligen bara ett fåtal år tills de övriga megacorporna stod på samma nivå, men det försprång man hade fått är märkbart ännu idag.

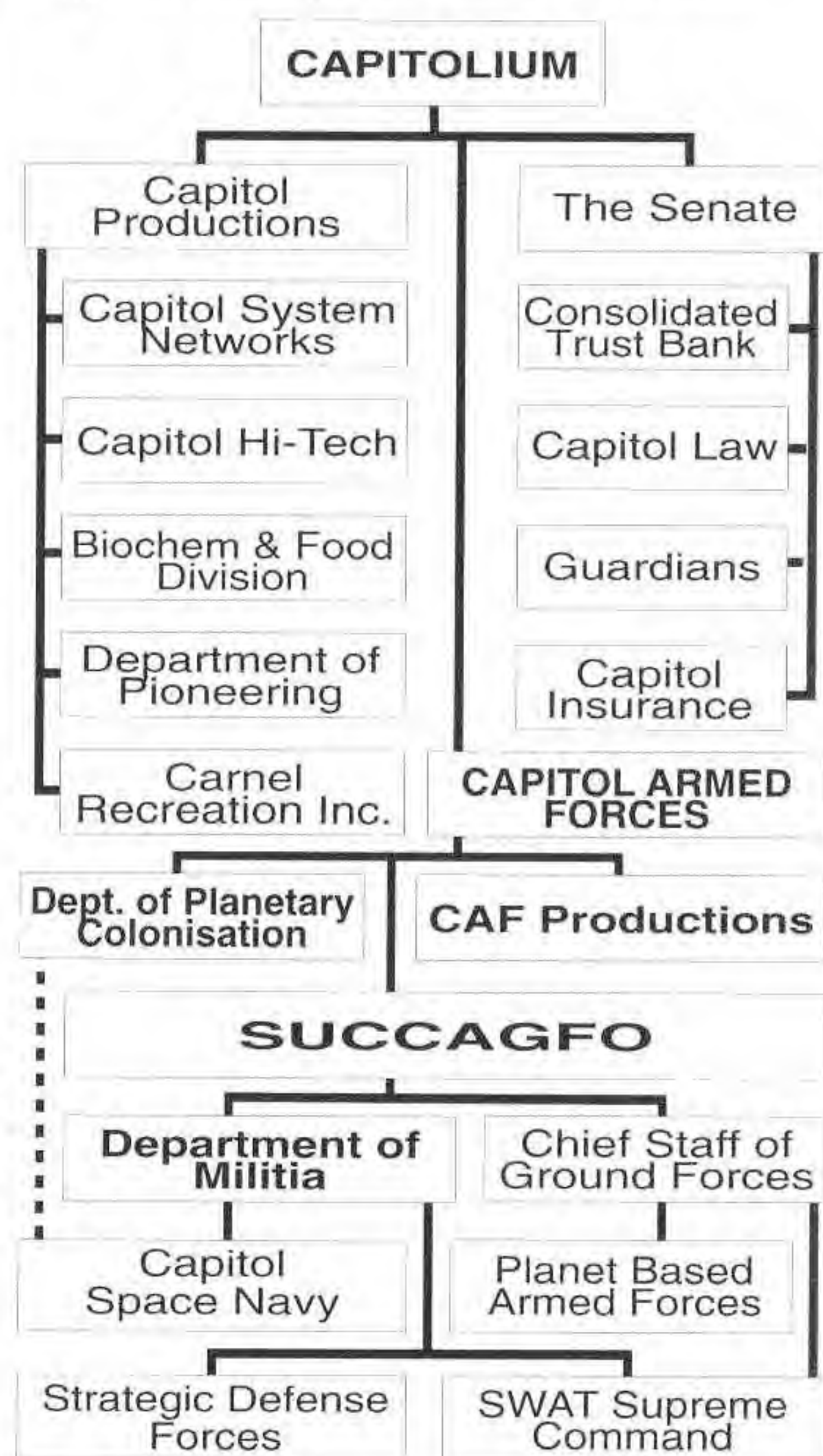
Capitol är tillsammans med Mishima den starkaste av de fem megacorporna,



CAPITOL

och man är verksam inom i princip alla branscher som ger någorlunda vinst. Något som karakteriserar i princip alla Capitols produkter är den medvetet högteknologiska och moderiktiga utformningen. De är helt enkelt designade för att se så bra ut som möjligt, men det betyder knap-

past att det är kvalitetsprodukter det rör sig om, i många fall snarare tvärtom.



Struktur

Företaget styrs från Capitolium, en styrelse bestående av företagets starkaste ägare. Precis som i de andra företagen organiseras resten av verksamheten av ett antal underdivisioner som leds av sina respektive divisionsstyrelser. Capitol har dock inget övergripande samordnande organ direkt under Capitolium såsom exempelvis Bauhaus har, utan den jättelika sammanslutningen av ledamöter i Capitolium handhar den verksamheten själva.

Underdivisionerna sköter sedan planetverksamheten under övervakning av Capitolium och de som inte sköter sig råkar oftast illa ut, eller, enklare uttryckt, de försvinner.

Productions

Capitol High-Tech

Både den tunga och den lätta industrin ingår i den här divisionen. Detta är den division på vars produkter man mest märker den "futuristiska" stil som företagets produkter har.

Galvin Vehicles är ett mycket framgångsrikt företag som främst tillverkar personbilar och svävarer, storlek mindre. Designen är ovanligt strömlinjeformad och flaggskeppet i sortimentet, Galvin MI-2200 Pegasus, har betydligt fler hästkrafter än vad som någonsin kan komma att behöva användas.

Det näst största av det femtontal stora fordonsföretagen inom koncernen är Winston Incorporated, som specialiserat sig på anti-gravitationsdrift. De tillverkar det mesta, allt i samma stil som Galvins modeller. Dessutom gör Winston rymdstationer.

Capitols bästa robotar konstrueras av Cilol, ett företag som konstruerar både militära och civila robotar av alla de slag. De har på senare år fått stark konkurrens från Casperion, framförallt vad gäller övervaknings- och säkerhetsrobotar.

Capitols cybernetiska koncern kallas rätt och slätt för Cyber Capitol och här produceras det mesta tänkbara inom cybernetiken. De cybernetiska tillbehören är givetvis överdrivna och futuristiska i sin design, trots de inte alltid är synliga, och det finns en mängd olika bolag som är

specialiserade dotterbolag till Cyber Capitol, exempelvis specialisterna på kosmetisk cybernetik, Sacc's Incorporated.

System Networks

Capitol är den megacorp som kommit längst på mediamarknaden och de kan erbjuda sina kunder ett fantastiskt stort utbud. Man har lyckats etablera sig överallt och säljer via frilansföretag stora mängder media och vision till Bauhaus. Dessutom säljs mycket av Capitols mediaproduktion till nybyggare och frilansare som inte har tillgång till något annat än den piratvision som i viss mån produceras.

Holdingbolaget System Networks äger de tre största av det hundratal filmbolag som står för produktionen av de långfilmer som säljs via videobutiker eller visas på holovisionerna, Mountain Movies (MoMo), Intergalactic Broadcasting (IBC) och News Without Frontiers (NWF). Produktionen i den stora koncernen inriktar sig annars främst på underhållande filmer, d. v. s. komedier och actionfilmer.

American Sat är det största visionsföretaget och via sina otaliga dotterföretag står man för 45% av visionsproduktionen inom Capitol.

Recreation Inc.

Carnel Recreation Inc. är Capitols stora rekreationsdivision varifrån man styr ett tusental företag inblandade i rekreationsverksamhet, exempelvis restauranger, holovisioner, dataspelsproducenter, idrottsarrangörer, musikförläggare, bokförlag, o. s. v.

Haggler's är en restauranggrossist och ägare av ett flertal restaurangkedjor som har allt från friterade syntetkräfter i soggig sås till marsianskt vildsvin med hagelspackad lunga. Äter man på en restaurang i ett Capitolblock kan man nästan vara säker på att den till större delen ägs av Haggler's.

Liksom Capitol står för extremerna inom i stort sett alla områden finns inom Carnel's även en del firmanamn som gjort sig kända över hela systemet som det mest exklusiva som går att få. Topparna bland höjdarna klär sig till exempel endast i kostymer från Carnelkontrollerade modehu-

sen Rasputino eller Cæsar Coenig, åter endast på Carnel Plaza eller, lite mer informellt, på Uberti Rooms, o. s. v.

Dept. of Pioneering

Denna division styrs direkt från Capitolium och hade ursprungligen ansvaret för allt som rörde kolonisation och terraformering av solsystemets himlakroppar. Detta ansvar har dock lagts över på krigsmakten och man har numera endast ansvaret för de vardagliga praktiska detaljerna inom städerna och blocken, såsom kommunikationer och luft.

Reston Communications är det företag som har den övergripande kontrollen över utveckling och samordning av kommunikationer. Man kontrollerar autostradorna, tubelinken, taxibolagen och alla andra bolag som har med interna kommunikationer att göra. Man har dock inte någon som helst verksamhet som rör utomplanetariska transporter. Capitol Space Services var det bolag som när man först tog steget ut i rymden hade ansvaret för byggnationer och liknande. Man byggde och sålde block, skapade städer och ödelade naturresurser. Nu har deras verksamhet till större delen övergått till att i stället omfatta fastighetsförmedling och mäklarservice, även om man givetvis fortfarande bygger nya block. Det är ju inte på särskilt många platser som befolkningen minskar.

Dessutom finns spridda över hela solsystemet ett stort antal företag som sysslar med framställning och förädling av vatten och luft. Exempel är Henson Atmospheres, Jefferson Water och Aqua Autoservice.

Biochem & Food Division

Detta är den division som sysslar med kemiska och biologiska industrier. På grund av sin storlek ingår den inte i den lätta industridivisionen, som hos många andra corpor, utan är en fristående enhet. Vissa delar av BFD:s verksamheter är helt sekretessbelagda och inte ens de ansvariga ledamöterna i Capitolium känner till alla verksamheter. De flesta av dessa hemliga pro-

duktionsanläggningar ligger i asteroidbältet, ofta helt insprängda i en asteroid. Zentech, ursprungligen en undergrupp till Moore Genetics, är det firmanamn som omges av mest mystik, tillsammans med bioteknoföretagen Darwin och AtlantiCon.

Semdor är den största av ett hundratal livsmedelsfabrikanter vars varor säljs till samtliga matvarukedjor och till många av restaurangerna. Semdor har ett otal dotterbolag som hjälper till att göra produktionen mer fantisifull och matnyttig.

Capitol Medic är den företagsgrupp som tar fram alla de droger och stimulantia som Capitol använder bland sina anställda mer än någon annan megacorp.

Moore Genetics Ltd hörde tidigare till pionjärdivisionen men numera har styret av den lagts på den biokemiska sektorn. Moore arbetar med genmanipulation och man har framställt många av de djur och växter som har prövats på de nya planeterna och där hjälpt till att bygga upp nya, fullvärdiga ekosystem.

Senaten

Senaten är Capitols motsvarighet till Bauhaus Beamtsbetrieb och sköter all administration inom megacorpen.

Guardians

Detta är det övervakande organet som håller i InterPol, vilket är det främsta polisiära organet inom Capitol. Man har helt makten över metropolisen, och det är även via InterPol, vars kostymklädda herrar allmänt kallas The Guardians, som agent-, spion- och inkvisitionsverksamheten sker.

Capitol Law

Capitol Law är det organ som sköter pappersarbetet och utfärdar domarna. Verksamheten är ambitiös men korrumpierad. Arbetet sker på ett slags franchise-basis genom ett fyrtiotal företag med rapporteringsplikt till de ansvariga inom Capitolum. Brödrskapet har stort inflytande i denna sektor och sitter med som observatörer och i bland till och med rådgivare i viktiga mål.

Consolidated Trust Bank

Hos Capitol sköts all ekonomi genom Consolidated Trust Bank som är en minst sagt storslagen institution. Härifrån sköts allt som har med pengar, ekonomi, aktier och liknande att göra. Banken styr ett halvdussin andra banker och kreditinstitut, men är ansvarig direkt inför Capitolum för löneutbetalningar, likviditet, placeringar, fördelningspolitik, bidragsverksamhet, budgetering, långivning, o. s. v.

Capitol Insurance

Till skillnad från de andra megacorparna, förutom Imperial, har Capitol ett fristående system för försäkringar. Det som s. a. s. ingår i lönen för anställda vid andra megacorpar måste man inom Capitol betala för, och detta sköts av Capitol Insurance, Inc.

Armed Forces

Capitols militära division ansvarar för produktionen för allt som har med militären att göra. Dessutom har man även ansvaret för organisationen av attacktrupperna, flottan, allt slags försvar och myriader av specialenheter (beskrivs närmare i kapitlet "Militärväsendet"). De största av det dryga hundralet produktionsföretag som också sorterar under CAF är Weston (eldhandvapen och högteknologiska vapensystem), Uratron (rymdfarkoster), Divaria (uniformer, rutsningar, ammunition) och Hughes-Goldstein Bros. (markstridsfordon).

Dept. of Planetary Colonisation

Capitol är den enda megacorp där terraformering och kolonisation sorterar under krigsmakten, men detta har varit en logisk följd av de bittra erfarenheter man dragit på Nero, Jupiter och Venus.

Komplex

Venus

På Venus har Capitol en gigantisk militärbas i det djungelområde som täcker det norra polarområdet. Basen ligger både

under och över marken och i anslutning till den ligger även ett stort antal mindre baser i träsk- och sumpmarksområdena. Denna bas har gjort Capitol till den främsta parten i det venusianska djungelkriget.

Man har ett stort antal större gruvbrytningskomplex utspridda över planeten, på många platser även i rena krigszoner.

På en av öarna i Mare Imperium har Moore Genetics sin huvudanläggning där man framodlar alla möjliga arter. Anläggningen ligger till stora delar under vatten och bland annat finns det en bassäng på 113 kubikkilometer, i vilket man föder upp vattenlevande djur.

Jorden

Det enda Capitol använder Jorden till är att stjäla resurser. Man tar luft och vatten från Jorden och för dessa till de icketerraformerade världar man befolkar. Mitt i Atlanten, på f. d. Azorerna, ligger ett gigantiskt komplex för dessa ändamål.

Weston har en gigantisk anläggning för vapenprover i Australien.

Luna

På Luna ligger företagets huvudkontor, Solar System Trade Centre, där alla viktiga instanser är belägna. Komplexet är storslaget men lätt nedgånget.

Mountain Movies har alla sina filmstudior och liknande belägna på Luna, i Columbiablocket, även om man ibland ger sig av till andra planeter för att filma. Givevis har alla andra stora företag kontor och produktionsenheter på Luna.

Mars

På Mars har man ett flertal militära anläggningar vilka till största delen är gömda under de gigantiska glaciärer som täcker polerna. Det har vid ett fåtaltillfällen hänt att man blivit attackerade av de andra megacorparna, men dessa håller sig numera borta från området.

Man har även en mycket stor anläggning i Kharak-massivet där man sysslar med brytning av mefiren och andra mineraler. I anslutning till de anläggningarna

har man givetvis militära anläggningar för att kunna hävda sig i det ständiga krig som pågår i regionen. Det finns ett flertal städer som styrs av Capitol, bl. a. Rocky Town och Plain City. Dessutom har man på månen Deimos en av sina största militära anläggningar i den inre regionen.

Asteroidbältet

Man har anläggningar på planeten Pallas, och dessutom har man ett stort antal mobila piratbaser i området. Sammanlagt finns ett tusental olika militära anläggningar i asteroidbältet.

Jupiter

Man saknar bra anläggningar på själva planeten då dessa gång på gång har blivit sprängda i småbitar av Mishimas styrkor. Däremot har man anläggningar på Ganymedes och Callisto. Canadian Sat gör från sin anläggning på Callisto sändningar som når i princip hela solsystemet. Denna an-

läggning är dock ofta föremål för sabotage.

Saturnus

Man har inte längre några fasta anläggningar i det planetsystem som omger Saturnus — man har helt enkelt blivit bortsprängd av de andra megacorporna, som satsat omätbara resurser i kampen om den oexploaterade jätteplaneteten.

Uranus

På Uranus har kolonisationsdepartementet varit mycket väl etablerat sedan ett tidigt stadium i utvecklingen. Numera har också Carnel Recreation tagit steget in på planeten och man har med gemensamma resurser skapat en stad som kallas Diston.

Man har även anläggningar på Uranus måne Titana.

Neptunus

På Neptunus ligger New California, en stad vars struktur delvis rasat samman.

Man har dock i viss utsträckning etablerat sig på planeten och i princip alla större företag har hyfsat stora anläggningar på platsen.

I omloppsbana runt Neptunus har man ett antal stora enheter som sysslar med s. k. kosmiska observationer och försöker att kartlägga Ondskans utspridning. Dessa är understödda av gigantiska militära anläggningar.

Pluto

I megastaden Centre Point har man etablerat ett flertal företag som i viss mån även handlar med de andra megacorpornas företag.

AtlantiCon och Semdor är två av de företag som lyckats väl och detta märks särskilt på exempelvis Semdorion i Centre Points centrum — en helt enorm anläggning för konsumtion av födoämnen.

Även Weston har på ett framgångsrikt sätt lyckats etablera sig på planeten, och man handlar även i viss mån med Ondskan.

Imperial är tillsammans med Cybertronic minst av de fem stora megacorporna. Företaget har sitt ursprung i det s. k. Nya Samväldet, som växte fram till en global makt på 2110-talet. När Samväldet föll samman allt mer köptes dess institutioner upp en efter en av Imperial, och när rymdåldern inleddes var man redo att hänga med. Man har dock som sagt inte riktigt lyckats att komma i kapp ännu, men det kan vara i sikte. Företagets problem är dock att de inte har lyckats hitta någon särskild nisch att etablera sig i där de är de enda som är riktigt duktiga, däremot är de hyfsade inom flera branscher vilket dock ännu inte riktigt har räckt för att komma dit man önskar.

"Imperial-andan" kännetecknas av god disciplin och förvånansvärd tolerans. Ingen är direkt överlägsen, men personer från de andra corpornas "kulturer" har väldigt svårt att förstå sig på "Imperialisterna". Företagens produkter är fint gjorda, och ger sig inte ut för att vara för mer än vad de är. Stilen är ofta vad man skulle kunna kalla för högtravande och något exklusiv, men inte för den skull överdriven.

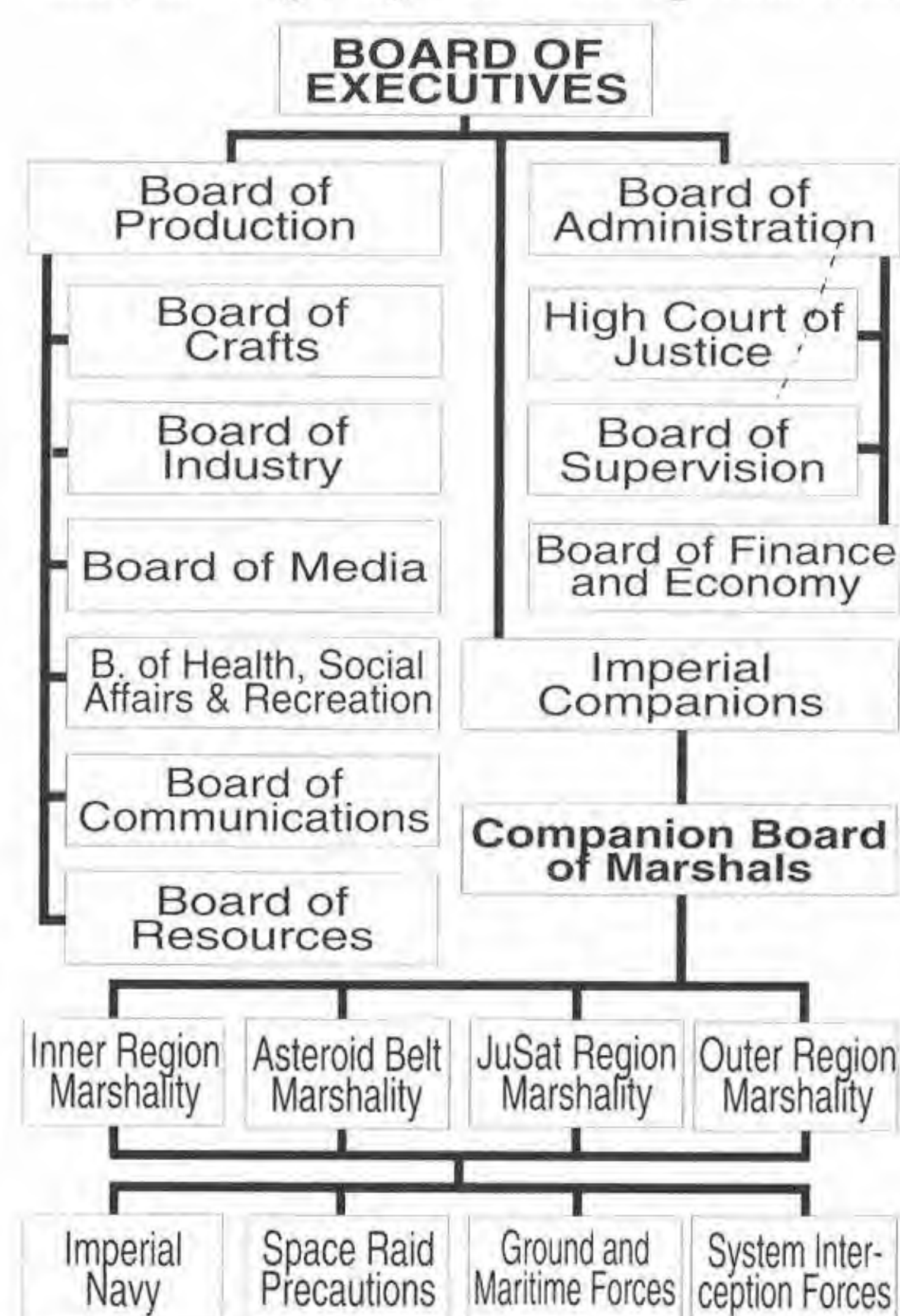


Struktur

Företaget är uppbyggt av ett antal Boards, styrelser, med Board of Executives överst. Styrelsernas medlemmar har till uppgift att ta fram gemensamma policies och affärsidéer, medan allt annat inom Imperial överlämnas till relativt fristående företag.

Gemensamt för hela företagsstrukturen är

sålunda att extremt lite styrs centralt uppiifrån; de enskilda företagen har betydligt friare händer i Imperials regi än andra megacorporns motsvarigheter. Oftast rör det sig om mindre frilansföretag som till 51% ägs av Imperial. På så vis har man fått en stor spridning både geografiskt och verksamhetsmässigt till ringa pris och ansträngning, men, som sagt, inga renodlade specialiteter.



Board of Production

Board of Production är en jättelik sammanslutning av planerare, administratörer, konsulter, ekonomer, etc, med den gemensamma jätteuppgiften att fördela Imperials resurser över solsystemet. Man köper in företag för att fylla behoven, lägger ned olönsamma industrier, lägger ordrar hos de egna eller utomstående företag för att tillgodose råvarubehovet, etc. De enskilda företagen får sedan klara sig bäst de vill, fast det finns en konsultstab på tusentals man med expertkunskaper inom i princip alla branscher.

Board of Industry

Industridivisionen är givetvis en av Imperials viktigaste och största divisioner och dess företag är etablerade i stort sett överallt i solsystemet. Det största företaget inom divisionen, Pegasus, tillverkar all slags markfordon i stolta designer. Dessutom tillverkar de motorer till inomatmosfäriska farkoster, exempelvis flygplan och svävare.

Euronited är en tung industrikoncern som tillverkar allt som har med rymdfärder att göra, från gigantiska slagskepp till små deportationsasteroider.

Imperials militära industri sköts av endast ett dussintal leverantörer; störst är koncernen Rodges vars dotterbolag tillverkar alla eldhandvapen, rustningar och uniformer. Rodges är stort med Imperials mått, och känt för sina utsökta kvalitetsvapen med smarta lösningar och snillrika designer, även om de inte är bäst på marknaden.

Board of Crafts

Board of Crafts är Imperials lätta industri-division, som omfattar närmare tiotusen riktigt små företag, de flesta med färre än ettusen anställda. Myriaderna av produkter brukar samlas under gemensamma varumamn som borgar för den Imperialska kvaliteten. Exempel på sådana varumärken (alltså inte företag) är Imperial Computers, Imperial Cybernetics, Imperial

Electronics, Imperial Provisions, Imperial Chemistry & Medicals, etc.

Board of Resources

Detta är en för Imperial, liksom för alla de andra megacorporna, mycket viktig industrigren — den som styr brytning och förädling av mineraler på solsystemets himlakroppar. Man är ganska skicklig på detta, avsevärt mycket bättre än t. ex. Cybertronic.

Industrigrenens två jättekoncerner heter Thompson Mining och Blake Ltd. Båda är verksamma över hela solsystemet och har en mängd dotterbolag på ett oräkneligt antal himlakroppar.

Board of Media

Imperial har en mediasekiton som kännetecknas av fackmässighet och korrekt uppträdande. Det är här mycket viktigt vem som är vem och vem som har gjort vad och på vilket sätt. Branschen är mycket mer prestigefylld inom Imperial än inom de flesta andra megacorporna. Man är väl spridda och har mycket fackkunnigt folk i sin tjänst vilket har gjort att man i viss mån håller kurser och liknande för personer utanför koncernen, exempelvis vissa frilansare.

Solar System News är ett företag som ständigt sysslar med att inhämta nyheter från solsystemets alla hörn och man har en mängd olika lokalstationer. SSN anses vara systemets mest tillförlitliga och objektiva informationskanal.

Board of Health, Social Affairs & Recreation

Något som man inom Imperialkoncernen alltid ansett vara viktigt är att försöka ta någorlunda väl hand om sina anställda, därför har man en utomordentlig service-division, BHSAR, med ett stort utbud. Mycket av servicen, speciellt den akutmässiga sjukvårdsdelen, är dessutom ofta mer eller mindre gratis, till skillnad från hos andra företag. Den sociala omvårdnaden för Imperials anställda når nästan upp till det sena 1900-talets nivå.

Man ställer dessutom ett flertal mycket

exklusiva kedjor av serviceinrättningskedjor till de anställdas förfogande (dock absolut inte gratis!), exempelvis Royal Palace Hotels, Dream Journeys, Chrystalline's (restauranger), HoloEntertainment, o. s. v. En gren som inte borde vara placerad under service, men som ändå är det, är vad man kallar Piratdivisionen. Detta är inget egentligt företag, utan det är det organ varifrån man samordnar alla piratverksamheter som Imperial kontrollerar. På detta område är Imperial lite steget före de andra, man har lyckats få kontrakt med ett flertal framgångsrika rymdpirater som gör livet surt för konkurrenterna runt om i solsystemet.

Board of Communications

Eftersom Imperial är en så pass utspridd sammanslutning krävs ett närmast gigantiskt kommunikationsdepartement. På denna nivå handhas främst samordning av rymdtrutter, interplanetarisk teletrafik och organisation av cyberkosmos.

Board of Administration

Imperial har en extremt byråkratiserad administrationssektion och allt som utförs här görs ytterst noggrant och med yrkesheder. Organet kontrollerar ett oändligt antal underdivisioner och i sammanhanget minimala företag (<3.000 anställda).

High Court of Justice

Detta är det organ som kontrollerar Imperials rättsväsende. Rättsväsendet är det mest ambitiösa i hela solsystemet, åtminstone på ytan, och officiellt är det väldigt få som felfördelas i domstolarna.

Metropoliserna, eller LE's (Law Enforcers) som de också kallas, är jämfört med andra företags motsvarande styrkor inte alltför välutrustade. De är däremot mycket respekterade av blockens invånare. Liksom alla andra delar av Imperial sköts själva domstolsväsendet att fristående företag, fast HCoJ skapar lagar och normer.

Board of Supervision

Det krävs en ganska stor organisation för att kontrollera de aktiviteter som pågår inom ett företag. Detta sköts av Board of Supervision, men verkställs av små företag.

Den interna polisstyrkan kallas InterPol, precis som i de flesta andra företag. Dessa är, till skillnad från LE, fruktade av de flesta och sätts in när riktiga krissituationer uppstår. De arbetar oftast civilt, men det finns det även uniformerade specialförband för terroristbekämpning och liknande, exempelvis SSS, Special Space Services.

Man har en begränsad spionverksamhet, men en ganska stor inkvisitionsstyrka.

Board of Finance and Economy

Liksom alla andra delar av Imperial sköts även bank- och försäkringsväsendet av relativt fristående företag som i detta fall får sina riktlinjer från BFE. Systemet fungerar relativt bra även om det inte är helt stabilt, framför allt är systemet ganska sårbart mot yttre angrepp via cyberkosmos.

Companions

Imperials säkerhetsdivision, de välkända "Vapenbröderna" beskrivs närmare under rubriken "Militärsvendet".

Komplex

Då Imperial är ett av solsystemets minsta megacorpor har man inte alltför många anläggningar av anmärkningsvärd storlek, däremot desto fler små. Man har i snitt ett tusental anläggningar på var och en av de nio stora planeterna, men här nöjer vi oss med att ta upp de som storleksmässigt är i närheten av de andra megacorpornas.

Merkurius

Imperial har intressen i sammanlagt ett hundratal anläggningar på Merkurius, dock ingen särskilt stor.

Venus

På Venus har man ett ganska stort antal anläggningar. I anslutning till en uranfyn-

dighet har man i det norra djungelområdet en gigantisk reaktoranläggning som skyddas av stora arméstyrkor. Reaktorn producerar ungefär drygt hälften av New Sydneys energibehov.

I just New Sydney har Pegasus en stor produktionsanläggning och där har även SSN sitt huvudkontor. Thompson Mining och Blake Ltd. driver de största gruvindustrierna på hela planeten.

Jorden

Imperial är den megacorp som har störst intressen på Jorden, framför allt genom att man kontrollerar ett fyrtiotal av de megastäder som fortfarande finns kvar och fungerar, men givetvis också genom den gigantiska anläggning för vatten- och luftutvinning som är placerad utanför den tidigare megastaden Churchill (som numera dock bara är ruiner) i Antarktis. Anläggningen består främst av en ofantlig utskeppningshamn samt ett stort antal varv, service- och bostadsblock.

Luna

Precis som de andra megacorporna har man sitt huvudkontor på Luna, i Nova Gagarins centrumcirkel. Det riktiga huvudkontoret ligger i Westminster Block, ett gigantiskt byggnadsverk, vilket omges av rader av andra block som innehåller alla de andra administrativa enheterna. I princip alla större företag inom megacorporn har stora fabrikskomplex här, speciellt märkbart är Rodges jättekomplex.

Mars

På Mars har man ett begränsat antal stora industrier. I Red Stone är Euronited väletablerat och Royal Palace Hotels har ett antal rekreationsanläggningar på planeten.

I Kharak har Blake Ltd. byggt upp en kolossal anläggning för brytning av den värdefulla mefiren.

Asteroidbältet

I asteroidbältet är Imperials utbredning begränsad. Thompson bryter dock malm från flera av de mindre asteroiderna

och Piratdivisionen har vissa mindre mobila högkvarter i området.

Jupiter

Man har inga större anläggningar på själva planeten, men dock på dess månar. På Ganymedes har Thompson Mining en stor verksamhet och Rodges försörjer dem med diverse användbar utrustning. Ungefär en fjärdedel av de företag som försörjer BHSAR har anläggningar på Callisto, exempelvis Excalibur (filmindustri) och Medica (läkemedel och cybernetik). På Europa sysslar Blake Ltd. med gruvbrytning i stor utsträckning.

Saturnus

Man har inga anläggningar på den gåtfulla planeten Saturnus, men man har dock anläggningar på dess måne Mimas.

Uranus

På planeten har man etablerat sig i kratervärldarna, då främst New Restington och Relaxia. Här finns både Dream Journeys och Royal Palace Hotels med mycket stora anläggningar.

På månen Umbriel har man en mycket stor flottbas samt stora malm- och uranbrytningsanläggningar.

Neptunus

I Bassington har de flesta industrierna någon form av huvudkontor för denna del av systemet. Mest framträdande är Imperial Provisions med sitt komplex för forskning kring alternativa födoämnen, förlagt en bit bort från staden i det ljuvliga landskapet.

Pluto

På Pluto har man lyckats hävda sig ganska bra i konkurrensen mot Capitol och Mishima och uppfört en rad större komplex. Störst är de båda gruvbrytningsföretagen Blake Industries och Thompson Mining som har ett otal mobila enheter som är aktiva i närheten av krigszonerna. Även Rodges har kunnat etablera sig p. g. a. den stora efterfrågan på vapen och dessutom finns Medica på plats för att ta hand om de sårade.

Mishima är tillsammans med Capitol den största av de fem megacorporna. Då företaget ursprungligen är asiatiskt och i princip alla deras anställda är av orientalisk härkomst finns det en viss orientalisk livsfilosofi som genomsyrar företaget. Den har med åren blivit nött av tidens tand och anpassats till samhället, men den är i grund och botten den samma.

Mishimas produkter har en vad vi i dag skulle tycka vara en viss asiatisk touche. De är vackra, estetiska och alltid funktionella och praktiska. Visserligen har man en stor massproduktion av varor som inte alls håller samma kvalitetsnivå som de övriga produkterna; generellt kan sägas att det som är bra är mycket bra, det som är dåligt oftast mycket dåligt.

Struktur

Mishima har, åtminstone utåt, en enskild individ som företagsledare, i form av Exilkejsaren. Under honom kommer de som har den egentliga makten, den samling av femhundra-tjugofem gentlemän som utgör House of Lords. Liksom hos de andra megacorporna är det här som bolagets riktlinjer och strategier skapas. Ett jättelikt samordningsorgan, House of Commons, bearbetar, sammanställer och vidarebefordrar direktiven till de fyra underdivisionerna.

Mishima är betydligt hårdare centralstyrt än de andra megacorporna, och oftast är det svårt att urskilja en viss tillverkare eller leverantör, eftersom allt som produceras enbart bär Mishimas varumärke.



Jordens division

Mishimas produktionsdivision, i folkmun kallad Prodo. Underdivisionerna utgörs av *Omoi Sangyo* (=tung industri; fordon, vapen), *Yawarakai Sangyo* (=”mjuk” industri; hemelektronik, cybernetik, medicin, kläder, livsmedelsindustrin), *Koseki* (”Malmdivisionen”; gruvbrytnings- och förädlingsindustri), *Inochi Jinkotekina* (”Divisionen för konstgjort liv”; terraformering, utplantering av alternativa livsformer, bioteknik, genetik, o. dyl.), *Media* och *Nagusame* (”bekvämlighetsdivisionen”; renhållning, hotell, utbildning samt ålderdoms- och sjukvård).

Vattnets division

Administrationsdivisionen, Mitzukwagaku, kontrollerar allt från PR till ekonomi. Underdivisionerna är *Chosetsu* (säkerhetspolisen), *Keimushu* (fängelser och po-

liskår), *Mishima PR* (reklam) och *Ginko* (bank- och försäkringsväsende).

Luftens division

Kuki Kwagaku, luftens division, har med tiden i stort sett blivit en renodlad kultursektion bestående av 30-40.000 formgivare, arkitekter, konstnärer, grafiker, designers, modellbyggare, idésprutor, etc, som gemensamt gör sitt bästa för att sätta en enhetlig, snygg prägel på alla Mishimas produkter. De lyckas bra.

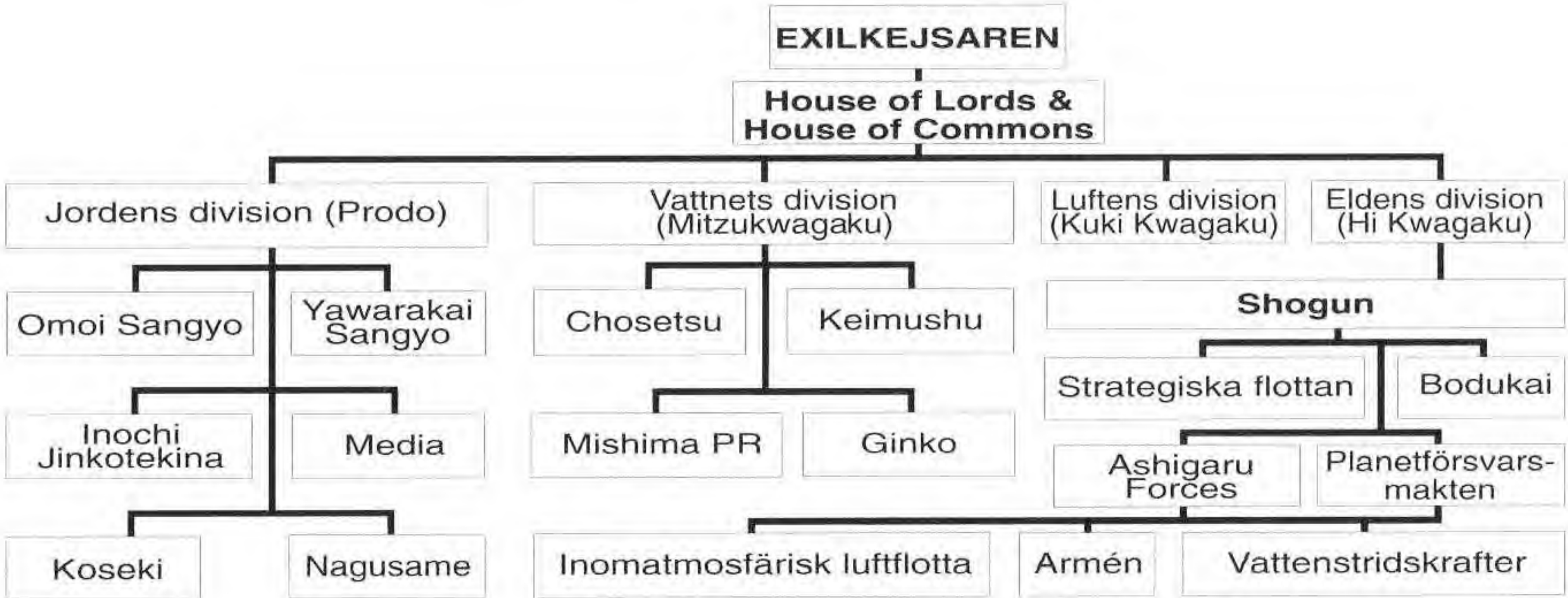
Eldens division

Hi Kwagaku, eldens division, leddes ursprungligen av en enda man, shogunen, men nuförtiden är detta ett gigantiskt krigsråd där alla medlemmar bär titeln. Den strategiska flottan omfattar alla interplanetariska rymdskepp. *Budokai* är den gemensamma benämningen på de otaliga små, extremt vältränade specialkommandona. *Ashigaru Forces* organiserar den reguljära armén, inomatmosfäriska luftstridskrafter samt de största vattenstridskrafterna i solsystemet.

Mishima har den talrikaste armén av samtliga megacorpor, då de flesta anställda uppfostrats till att se det som en stor ära att dö under företagets fana.

Större komplex

Mishima är väletablerat i så gott som samtliga planetsystem. Se beskrivningen av de enskilda planeterna.



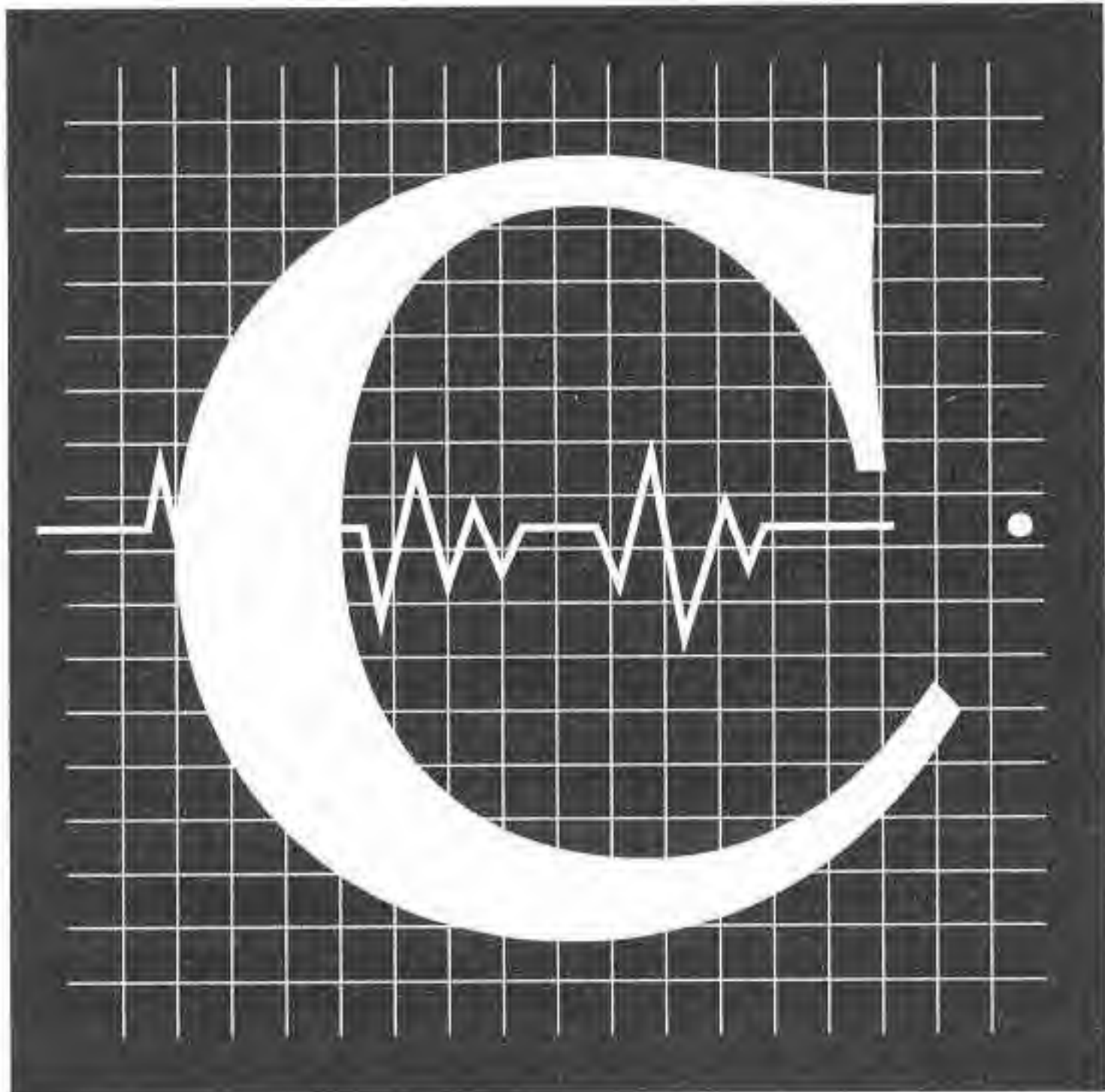
Cybertronic har under det senaste århundradet kommit från ingenstans och lyckats köpa in sig på ett otal marknader, även om man inte är marknadsledande på någonting annat än cybernetiska tillbehör och liknande högteknologisk utrustning. Det sägs att de flesta av de människor som arbetar för Cybertronic på hög nivå i själva verket inte alls är människor utan avancerade androider, s. k. replikanter.

Cybertronic är det minsta av de fem megacorporna, dock inte särskilt mycket mindre än Imperial. Man har baser på ganska många av planeterna och företaget är helt klart på frammarsch.

Företagets produkter är till stor del utformade på ett mycket snyggt och futuristiskt sätt och håller generellt en hyfsad kvalitet. Det som gjort att företaget på en så kort tid lyckats etablera sig så väl anses bero på att man är marknadsledande på all teknik som jobbar i intimt samband med den mänskliga kroppen, exempelvis cybernetik.

Struktur

Vem som styr Cybertronic är det ingen som egentligen vet. Det högsta organet vars identitet man känner är CyberBoard, en traditionsenlig Överstyrelse. Dess medlemmar är dock inte de högsta hönsen, och CyberBoard har inte heller någon ordförande, utan dessa funktioner innehas av någon eller något som döljer sig bakom en gigantisk dataskärm i megacorpens huvud-



CYBERTRONIC

kontor på Luna. Skärmen kallas skämtsamt för "the Boss", men dess order är lag, och det finns ingen i CyberBoard som skulle tveka att ta sitt liv om så den begärde.

Man utvecklat en mycket väl fungerande underrättelsetjänst som har infiltrerat ett otal företagsledning genom att diskret byta ut personer i dessa mot Cybertronic-kontrollerade androider av högsta kvalitet. Detta gör att Cybertronic i princip byggs upp av de andra megacorporna utan att dessa vet om det.

Cyber Prod

Cyber Prod är Cybernetics industridivision, som via underdivisionerna Army (krigsmateriel, vapen, uniformer och farkoster), Mediavision (holovision), Tech-

no (råvaror, byggnader, etc.), Life (livsmedel, hemcybernetik, luft, vatten, textilier) och Service (kommunikationer, sjukvård, hotell, rekreation) står för allt produktion inom megacorpen.

Notarium Cyberia

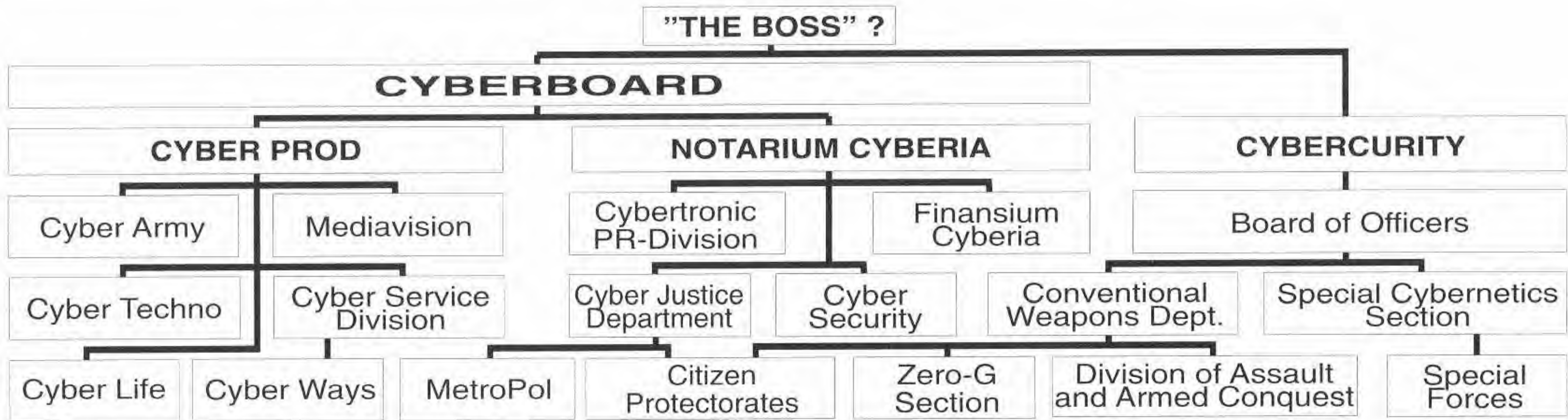
Bakom detta högtravande instansnamn döljer sig Cybertronics administrativa enhet. Antalet anställda inom denna del av koncernen är mindre än hos de flesta andra stora företag då dator- och cyberiseringen är extremt långt skriden. Underdivisionernas benämningar avslöjar deras funktion inom corpen.

Cybercurity

Cybercurity är Cybertronics säkerhetsdivision som med hjälp av Board of Officers administrerar den minsta av megacorpornas krigsmakter. Man delar upp krigsmakten i en speciell cybernetiksektion (sysslar även med forskning kring robotar och androider, samt alla specialstyrkor) och en sektion för "konventionella" vapen (planetförsvar, interplanetära stridskrafter respektive markstridskrafter).

Större komplex

Cybertronic har inte särskilt många industrikomplex som officiellt är i deras ägo, men de kontrollerar ett otal andra företag som inte ingår i koncernen (se ovan). Se även beskrivningen av planet-systemen.





SAMTIDIGT SOM HOTET FRÅN ONDSKAN HÄNGER KVAR ÖVER OSS ÄR DET HOT SOM KOMMER FRÅN VÅRA BRÖDER OCH SYSTRAR MER PÅTAGLIGT ÄN NÅGONSIN TIDIGARE. MEGACORPARNAS GIGANTISKA ARMÉER UTKÄMPAR OTALIGA SLAG I UTBRÄNDA KRIGSZONER I SKUGGAN AV BLOMSTRANDE MEGASTÄDER OCH GIGANTISKA RYMDFLOTTOR SOM DRABBAR SAMMAN I ETT STÄNDIGT BRINNANDE ELDHAV.

Här konkurrerar man med varandra i ett ständigt pågående rävspel — på en planet kanske två megacorpor är tvungna att samarbeta med terraformeringen, samma megacorpor som på en annan planet utkämpar ett skoningslöst krig.

När terraformeringen är avslutad utbryter ett krig mellan dessa två vilket avbryts av att Ondskan manifesterar sig och corporna blir tvungna att återigen samarbeta för att stå emot Ondskans anstormning. Man kan säga att det endast finns en regel i R•Y•M•Ds tidsålder som företagen använder sig av; gör vad du vill så länge det tjänar dina syften. Ondskan har mer än en

gång visat sig vara en användbar bundsförvant...

Oberoende grupper av frilansande legoknektar och hyrsvärd far genom världsrymden och utför de uppdrag som inte ens företagens främsta elitsoldater klarar av. Likt asgamar genomkorsar hänsynslösa, dödsföraktande rymdpirater de nattsvarta tomrummen och överfaller och plundrar på megacorpornas uppdrag hjälplösa transportskepp tillhörande intet ont anande konkurrenter.

Organisation

Företagens militära styrkor består av yrkesmilitärer. Det finns emellertid s. k. försvarstrupper som är en

MILITÄRVÄSENDET

form av hemvärn formade inom företagens bosättningar. Detta består av vanliga anställda i företaget, vilka får en grundläggande militär utbildning (oftast en snabbkurs på ett par månader) där de lär sig hantera nödsituationer.

Megacorpornas arméer är enorma, och Capitols och Mishimas numerärer är de största. För att få dessa stora folkmassor att ta värvning tvingas företagen använda sina marknadsförings- och PR-sektioner till det yttersta, och trots de stora riskerna och höga dödligheten har soldatyrket lyckats få sådan status att det inte är några större problem att få folk.

De viktigaste lockbetena är hög lön, stor ära och berömmelse, resor till främmande världar, snygga uniformer, betalning och bonusar. Amnesti från brott och möjlighet till befordran är andra vanligt förekommande värvningsargument som givetvis lockar stora mängder människor.

De flesta av löftena är faktiskt också sanna, så länge man inte är i strid, förstås. Det är allas förhoppning att hamna vid ett förband som 'ligger på kasern' en stor del av tiden, för i denna förhållandevis fredliga lyxtillvaro av god och mycket näringsrik mat, hög lön, regelbundna permissioner, obegränsad tillgång till kvinnligt sällskap, stenhård träning, o. s. v., är det svårt att väntrivas. Å andra sidan är de mardrömslika förhållandena i fält totala motsatsen, med järnhård disciplin, ofta dålig tillgång till förnödenheter, extremt hög dödlighet, sjukdomar, kyla, mörker och ond, bråd död.

Att marknadsföringen är lätt vilseledande och att befälen inte är vad som utlovats är det ingen som bryr sig om. I militären blir man visserligen bara en i mängden, men den kamratanda och stolthet som binder samman förbanden gör att rekryter utan nå-

gon som helst möjlighet att bli något i det civila livet här får en chans att börja om, och bli någon. Det är dessutom corporna som skriver lagarna och det finns garanterat ingen Konsumentombudsman att vända sig till. Kontrakten löper ofta i femårsperioder och följden av desertering är oftast döden. Man har helt enkelt inget val annat än att stanna kvar.

Det bör dock sägas att eftersom åtgången på soldater är ganska hög blir det snabbt många lediga officersposter vilket gör att det är förhållandevis lätt att bli befordrad. Det kan mycket väl hända att man nått regementsbefäls rang efter det att man fullgjort en tjänst på fem år, så löftena om äran och berömmelsen är alltså inte helt oriktiga, men det är bara de allra bästa, tuffaste och mest tursamma som når dit.

Det fåtal som tar sig igenom sin kontraktstid har ofta en hård tillvaro i den civila världen att vänta sig. Veteraner har ofta präglats så hårt av de ständiga krigen att de ofta inte kan fungera bland civila igen. De som inte tar värvning igen (70-80%), hänfaller ofta åt kriminalitet eller går ned sig och tar slutligen sitt liv.

Det finns de som inte klarar av det ständiga trycket som råder i konfliktområdena. Dessa kan begära förflyttningar, vilket beviljas i ett fåtal fall, och när de beviljas skickas man oftast bara någonstans där allt är mycket värre än var man kom ifrån och man får oftast uteslutande utföra vansinniga självmordsuppdrag.

Ett annat alternativ om man inte klarar av livet vid fronten är att försöka desertera. Desertörer skjuts dock oftast (i 90,3% av fallen) redan vid flyktförsöket. Om de lyckas med sin desertering och tar sig ut i samhället finns det alltid ett pris på deras huvuden vilket leder till att de blir det ständigt jagade djuret på flykt från sin jägare.

FÖRETAGENS MILITÄR

Alla företag har en indelning i krigsmakts-grenar som påminner om varandra. Här följer en beskrivning av Bauhaus militärmakt, och för de övriga företagen anges bara viktigare skillnader. Bauhaus har stora militära styrkor, troligtvis de mest disciplinerade och effektiva styrkorna som existerar idag. Soldaterna har en mycket god grundträning och vad gäller utrustning är Bauhaus den megacorp som har tillgång till det allra främsta.

Bauhaus styrande militärer är i väldigt liten utsträckning s. k. skrivbordsmilitärer, utan det är gamla ringrävar som varit med på fältet själva och därefter fått skollning i taktik och strategi. Som en följd av den extremt snabba nyrekryteringen av

BAUHAUS

soldater är det mycket lätt för dem som varit med ett tag att stiga i graderna.

Divisionsstaben

Det viktigaste styrande organet för säkerhetsdivisionen är Divisionsstaben, bestående av mellan tre- och sextusen personer som samordnar och organiserar företagets säkerhetsstyrkor; beställning och inköp av vapen, fordon, ammunition och mat, vilka enheter som skall stationeras var, utarbetande av mi-

litära strategier, underrättelseverksamhet, formgivning av uniformer, o. s. v.

Amiralitetet

Admiralität Bauhaus är samlingsnamnet för företagsflottan. Den består av de fem huvudgrenar; en utbildningsenhet, en PR-avdelning, en amiralitetsstab, samt de två stridande enheterna, IP (interplanetariska stridskrafter) och IA (inomatmosfäriska styrkor).

Amiralitetsstridsskolan, baserad på Vesta och Callisto, består av de tre grenarna Rymdstridsskolan, Markstridsskolan samt Luftstridsskolan (för inomatmosfärisk luftstrid).

Division der Interplanetarische Streitkräfte är amiralitetets största enskilda va-

penslag och omfattar alla rymdstridskrafter; Rymdjaktsektionen (med Robot-, Strål- och Tunga jagarsektionerna), Rymdattacksektionen (med en minutlägnings och -röjningsavdelning samt Tunga och Lätta attacksektionerna), Hangarfartygssektionen, Transportfartygssektionen, samt slutligen Rymdhamnskommandot, som med sina underavdelningar (Stridsledning, Markförsvar, Klargöring och Spaningsanalys) sköter all marktjänst. DIS, som divisionen brukar kallas, är spridd över hela systemet men har sina största baser på Venus, Callisto, Mimas och Pluto.

Division der Inatmosphärische Streitkräfte (IA) omfattar alla stridsfarkoster som är gjorda för bruk i atmosfären, svävare, antigravfordon, helikoptrar samt vanliga jetflygplan. IA delas upp i jakt-, attack- och spaningssektionerna, samt hamnkommandot, som sköter markförsvar av baserna, luftvärn, klargöring, samt stridsledning. Direkt under Hamnkommandot ligger dessutom ett antal kommandogrupper, Einsatzgruppe, som främst sysslar med anti-sabotageverksamhet.

Själva krigsorganisationen utgörs oftast av s. k. Kommandogrupper (Task Forces) bestående av en allsidig kombination av farkoster. Beroende på vilken typ av uppdrag det rör sig om får gruppen olika sammansättning. Exempelvis färdas aldrig ett hangarfartyg ensamt, utan det har alltid en eskort av jagare och slagkryssare som skydd.

Försvarstrupperna

Försvarstrupperna är ett slags hemvärn inom företaget. De är inte alls lika välutrustade eller välutbildade som generalitetens trupper, utan utgör endast ett slags försvarsberedskap som är till för försvar i händelse av invasion. Dessa styrkor består av de soldater som redan vid ansökningen visade prov på att man troligtvis inte skulle klara av den tuffa tillvaron vid fronten (psykiska besvär, tidigare kriminellt förflutet, disciplinbrott, o. s. v.). Här finns även unga oerfarna lottor och volontärer

av den typ som förekommer i rymdpolisens. Deras utrustning (d. v. s. uniformerna) är oftast mycket snyggt utformade men den övriga militärmakten betraktar dem som något av mesar. Hos allmänheten är de däremot mycket populära eftersom det onekligen nästan ständigt finns ett behov av dem någonstans i systemet.

Försvarstrupperna fungerar även vid många tillfällen som reservstyrkor vid rent civila olyckor vilket ytterligare har förstärkt det förtroende de har hos folket. De är betydligt mer uppskattade än exempelvis metropolisen eller InterPol.

Bauhaus Verteidigung består av en försvarsstab, en PR/Värningssektion, Stridsskolor (en på varje himlakropp i systemet), samt fyra stridande sektioner:

Anläggningsförsvaret tränas någon dag per år i vapenbruk och under resten av tiden förvaras deras vapen bakom lås och bom. De utgörs till största delen av äldre och krigsinvalida. Deras uppgift är att i händelse av invasion försvara viktiga byggnader tills attackstyrkorna hinner anlända för att avlösa dem.

Incidentberedskapen (Kurze Militärische Warnung-abwehr) är elitsoldater med ständigt mycket hög beredskap. De skall inom loppet av några minuter kunna stoppa upp en mindre invasionsstyrka och binda upp den tills resten av försvaret hunnit mobiliseras.

Rymdvapenförsvaret sysslar med underhåll och drift av de enorma skyddssköldar som omger i stort sett varje stad. Oftast består de av olika slags kraftfält och störsändare som bromsar upp inkommande projektiler eller stör ut elektroniska farkoster.

Planetartilleriet utgörs av ett gigantiskt system av sammanhängande radarstationer och andra sensoriska system som på ett mycket tidigt stadium kan upptäcka fiendliga aktiviteter för att sedan attackera dem med de mest avancerade robotar och missiler som existerar. De som jobbar inom planetartilleriet sysslar uteslutande med detta, även om yrkeskåren är ganska begränsad då det tack vare alla stora och

avancerade helautomatiska datasystem finns ganska litet att göra för den enskilde individen.

Specialstyrkor

Inom varje företags militär finns ett otal specialförband som består av extremt välutbildade elitsoldater med mycket speciella uppgifter. Exakt vilka slags förband det rör sig om är vanligtvis superhemligt, så hemligt att de har en helt egen division utan samröre med varken amiralitetet eller generalitetet. Ofta hamnar industri-spioner, kontraspioner och militärpolis under denna sektion, liksom ett stort antal olika slags specialtränade jägartrupper.

Jägare

Jägarförbanden i *R•Y•M•D*s tidsålder är tränade för aktioner i betydligt extremare klimat än vad nutidens jägare är. De skall kunna slåss i temperaturer upp emot 200°C eller ned under -100°C, en tillvaro som skulle vara outhärdlig för vem som helst även om personen i fråga fick tillgång till samma utrustning som jägarna. Dessutom skall de kunna klara sig utan något som helst övrigt understöd och är därför idealiska att använda som sabotage- och spaningsförband bakom fiendens linjer.

Jägarna är dessutom betydligt bättre stridstränade och samordnade än de vanliga attackförbanden. De opererar oftast i små enheter där en man tar hand om de uppgifter som på slagfältet sköts av bataljoner eller kompanier. Detta innebär att en soldat sköter spaning, en understöd o. s. v.

Jägargrupperna specialtränas oftast för ett visst slags strid eller miljö, exempelvis undervattens-, djungel-, rymd-, bergs-, stads- eller inomhusmiljöer.

Just Bauhaus' specialförband är bland de bättre, framför allt vad gäller utrustning. De har de tyngsta tänkbara rustningarna med inbyggda droginjektorer och mindre stridsdatorer. De främsta specialförbanden är Järnhundarna (Chiens de Fer/Eisenhunde), främst verksamma på Neptu-

nus, Einsatzgruppe Mjøltnir, verksamma över hela solsystemet, Venusian Rangers från Venus, samt ÜbelnerlösungsKorps, en ren inkvisitionsstyrka med specialutbildning för strid mot Ondskans trupper.

Järnhundarna är en stor organisation som i princip är en helt fristående armé. Alla soldaters rustningar är helsvart med ett gigantisk hundansikte med fruktansvärda huggtänder avbildat på bröstet under vilket förbandets motto "Creatores Rigor Mortis" står. Man har svarta behornade hjälmar vilka är försedda med gasmask, IR-visir och lasersikte. Järnhundarna fungerar till viss del som en slags intern inkvisition i solsystemets utkant.

Einsatzgruppe Mjøltnir är den största, och bästa, av Bauhaus' specialstyrkor. Samtliga medlemmar av organisationen slåss för solsystemets befrielse och Bauhaus herravälde. Man använder till största delen häftiga, tunga rustningar som går i rött, orange och gult, oftast med eldsflammemönster på. De högsta officerarna slåss med vad som kallas "Donnerhammers", i princip en stor vibrohammare (skada 3T8+5).

Venusian Rangers skapades enkom för det venusianska djungelkriget och är ett ganska traditionellt specialkommando med medelmåttig utbildning och utrustning. De känns lätt igen på sina kamouflageröna djungelstridsrustningar med motot "Steh und Stirb" under Bauhausemblemet på höger axel.

Das ÜbelnerlösungsKorps, (av Übel, ondska; Erlösen, frälsa), är ett av de främsta inkvisitionsförbanden inom Bauhaus. De bär tunga, karmosinröda stridsrustningar med svarta hjälmar, och när de inte är i strid långa svarta mantlar till detta. På höger axelplåt finns deras emblem, en dödskalle som krossas av en örnklo av stål, samt deras motto, "Odium vincit omnia" (Hatet övervinner allt).

Generalitetet

Generalitetet är, i samtliga megacorpar, benämningen för alla markstridskrafter, från stabs- och sjukvårdsförband till fallskärmsjägare och militärpolisier.

Generalität Bauhaus består av fyra olika sektioner; Stridsskolan, en PR-avdelning

samt de två stridande sektionerna, Armén och Vattenstridskrafterna.

Stridsskolan är uppdelad på tre delar; Markstridsskolan (baserad på Mars, Juno och Callisto), Övervattensstridsskolan (baserad på Venus), samt Undervattensstridsskolan (Baserad på Venus). De två sistnämnda är ganska nya företeelser.

Armén (*die Heere*) består av åtta olika truppslag:

Attacktrupperna

Attacktruppen är stommen och spjutspetsen i armén. Deras uppgift är att erövra och att försvara erövrad terräng. Dessa trupper brukar bestå av hårdföra, stora, vältränade soldater. Både beväpningen och rustningarna är av den extremare sorten och som attacksoldater har de dessutom oftast mängder av emblem och liknande att dekorera sina rustningar med, vilket man gladeligen gör — det är svårt att vara ödmjuk när man vet att man är bäst. Mellan 50 och 65% av den sammanlagda militära styrkan består av attacktrupper, varför det är viktigt att kunna rekrytera mycket folk hit.

Den utrustning som attackförbanden har betecknas som medeltung. Det rör sig om full stridsdräkt, stridsrustning eller attackrustning. Höghastighetsvapen med explosiva laddningar, eldkastare, granatgevär, automatraketkarbiner, raketgevär, m. m. hör till deras utrustning. Attackförbanden färdas i tunga stridsfordon som för dem till deras insatsområde.

Understödstrupperna

*Unterstütztruppen*s uppgifter är i första hand att skydda attackförbanden. De skall dessutom på alla sätt underlätta attackförbandens strid, t. ex. via indirekt eld (artillerield) och bekämpning av fientliga flygstridskrafter. De flesta understödförbanden ligger mellan 1 och 150 km bakom fronttrupperna.

Understödförbanden har de tyngsta vapnen i hela armén. De är utrustade med stora artillerienheter som plasmahaubit-sar, raketartilleri, turbolasrar, luftvärnsrobotar, m. m. Manskaptet bär ofta lätta stridkläder med splitterskydd eftersom

de inte vistas vid själva frontavsnittet.

Fördörjningstrupperna

Verzögerungstruppen är specialiserade på sprängtjänst, mineringar, eldöverfall, att arrangera bakhåll samt att leda artillerield. De är ofta de som sist stannar kvar i ett stridområde och utför fältarbeten som skall stoppa upp en förföljande fiende.

Fördörjningstrupperna har medeltunga vapen (se attacktrupperna) för att kunna täcka sina mineringar med eld men ganska lätta rustningar (lätt stridsdräkt) för att kunna ha stor rörlighet. De färdas i snabba, splitterskyddade fordon med stor framkomlighet och lastförmåga.

Underhållstrupperna

Erhaltungstruppen är de förband som sköter anskaffning, beställning och transport av ammunition, drivmedel, livsmedel, reservdelar och sjukvård till samtliga andra förband. De har sina depåer långt bakom frontlinjerna men är oftast tungt rustade när de beger sig framåt för att göra sina underhållstransporter. De är endast utbildade i det allra mest grundläggande i striden och har mycket lätt beväpning och rustning.

Spaningstrupperna

Aufklärungstruppen kallas de förband som har till uppgift att spana och rekognosera i den terräng som huvudstyrkan senare skall färdas genom eller anfalla. Detta är en farlig och mycket riskabel miljö, och de är därför oftast specialtränade i överlevnad, då de ofta inte kan få något aktivt underhåll, och dessutom är de tränade i att röra sig dolt och ljudlöst.

Deras utrustning är mycket lätt då de endast skall kunna försvara sig — det är ju inte meningen att de överhuvudtaget skall behöva hamna i en stridssituation om de utför sitt uppdrag på ett snyggt och prydligt sätt.

Säkringstrupperna

Sicherungstruppen används huvudsakligen vid luftlandsättningar på förmodat fientligt territorium, men de kan också användas som röjningsstyrka och larmstyrka (ett

slags 'brandkår' som befälhavaren kan sätta in ifall någon del av striden kräver förstärkningar) eller för s. k. 'vertikala omfattningar' (ett helikopterlyft över hela frontavsnittet). Säkringsförbanden är elittrupper och näst efter specialstyrkorna de bäst tränade soldaterna. Förutom rena stridsuppgifter har de omfattande utbildning i minröjning och indikering av gas och radioaktivitet.

Säkringstrupperna bär medeltunga rustningar (full stridsdräkt) och vapen (laserkarbiner, pulslasrar, granatgevär, etc.). De färdas nästan uteslutande i helikoptrar eller sväware.

Teknikerförband

Das Technische Corps är ickestridande enheter som arbetar med teknik, mekanik, cybernetik och elektronik. De utgör en stor del

av den moderna arméns styrka (ca 10-15%) eftersom den högteknologiska krigföringen hela tiden kräver service och kunnande. Teknikerförbanden är oerhört specialiserade och är uppdelade i mindre enheter med fackinriktning. De arbetar med alla typer av teknik och högteknologi så som roboteknik, cybernetik, spionage, störning, kommunikation, medicin, m. m. Teknikerförbanden bär lätta vapen och rustningar.

Stabsförband

Die HeerenStabs uppgift är att sköta all administration och planläggande strategi. De är en sambandsorganisation som dessutom arbetar med underrättelsetjänst, spaningsfotoanalys, beställningar av reservdelar, m. m. De är ickestridande förband men håller

sig ganska nära fronten. Med hjälp av mobila stabshögkvarter som kan gräva ned sig i berggrunden på bara någon halvtimme kan staben snabbt förflytta sig för att sedan gömma sig igen vid behov.

Vattenstridskrafterna

Die Wasserstreitkräfte sorterar tills vidare under generalitetet, men i takt med att krigsmaktsgrenen växer kommer de förmodligen få en egen division så småningom. Här ingår alla former av vattenfarkoster, från attackubåtar och undervattensslagskepp till gigantiska Robotzerstörer (robotjagare), Schlachtschiffe (slagskepp), Hangarschiffe (hangarfartyg) och Flugabwehrkreuzern (luftvärnskryssare).

Capitol har förmodligen de mest Hi-Tech-influerade trupperna, även om deras vapen ingalunda är de mest tillförlitliga eller ens de bästa. De arbetar med små truppenheter och är förbanden är därför inte särskilt stora räknat i antal soldater (å andra sidan har man överlägset flest förband av alla corparna...). Ledarskapsfilosofin är ganska liberal, och stommen i militären är sergieanterna, plutoncheferna. Dessa är samtliga soldater som både utmärkt sig i strid och visat sig vara duktiga ledare. Det är dock inte dessa som fattar besluten om *vad* styrkan skall göra, utan bara *hur*. Löjtnanter och uppåt är skrivbordsmilitärer som besitter omfattande teoretiska kunskaper men inte särskilt mycket stridserfarenhet.

Armén styrs av Supreme Commander of Capitol Ground Forces (SUCCAG-FO), vilken fungerar som en överbefälhavare. Under sig har denne man Department of Militia, ett slags styrelse bestående av ett stort antal skrivbordsmilitärer utan egentlig stridserfarenhet, men med god överblick och mycket goda taktiska och strategiska kunskaper.

Armén

Capitols armé är oerhört stor, den näst

CAPITOL

största i solsystemet efter Mishimas. Längst ner i arméns hierarki hittar man "the grunts", "the dogsoldiers", skyttesluskarna, kanonmaten, kort sagt, de vanliga meniga soldaterna, vilka inte har särskilt högt anseende hos någon annan än dem själva.

Dessa leds av arméns kärna, sergieanten, vilken för befälet över 5-10 soldater och styr dessa under kraftig påverkan av stridsledarna (skrivbordsmilitärer). Sergieanten är en person som har utmärkt sig i strid och därför blivit befördrad. Utrustningen är som tidigare nämnts eldkraftig men inte särskilt tillförlitlig.

Flotta

Capitol har en av solsystemets slagkraftigaste flottor, främst uppbyggd kring de enorma, diamantformade slagkrissarna av Defiance-klass samt Reliant-hangarkrissarna. Det är inom flottan som de verkliga militära snobbarna finns. Stridspiloterna är oerhört fåfänga och måna om sitt rykte och bär ständigt senaste mo-

de och extremt mycket gradbeteckningar, utmärkelser och emblem. Såväl inomatmosfärisk som interplanetarisk flotta organiserar under Capitol Space Navy, vilket är ett problem eftersom de ändå aldrig har särskilt mycket att göra med varandra.

Specialstyrkor

Capitol har ganska hyfsat utbildade specialförband, men tack vare den medelmåttiga utrustningen har de inte särskilt mycket att sätta upp mot exempelvis Bauhaus' specialstyrkor. De sorterar under SWAT Supreme Command.

I princip alla styrkor bär stora, överdrivna rustningar som går i blått med Capitollemblem på den högra axeln och specialstyrkans emblem på den vänstra.

Det enda förband som utmärker sig är Fire Eagles, ett av företagets minsta förband, vars medlemmar ett otal gånger har räddat livet på viktiga tjänstemän. Deras emblem är en röd örn på gul bakgrund. Motto: "Don't Worry — Be Happy!".

Försvarstrupperna

Alla försvarstrupper, såväl mark- som luftstridskrafter, sorterar under en separat organisation, Chief Staff of Ground Forces.

Imperial har den minsta, men förmodligen bästa av de sex stora företagens militära styrkor. Utrustningsmässigt ligger de långt fram, och vad gäller utbildning, organisation och ledarskapsmetoder är de överlägsna. De höga utbildningskostnaderna har dock lett till att man inte kan skaffa de enorma numerärer som exempelvis Capitol har.

Genomgående, på alla nivåer, är det f.d. stridande soldater som är befäl och beslutsfattare, och det finns sålunda inga 'skrivbordsmilitärer', även om det krävs lång och intensiv utbildning för att bli befordrad. Många viktiga beslut fattas dock långt ned i beslutshierarkin — ordrar som exempelvis inom Capitol måste ges av minst en arméfrontschef kan inom Imperial fattas av en bataljonchef.

Armén

Alla soldater är utbildade i en extremt snabb, rörlig strid, där man en vecka kanske ligger i Venus skyttegravar för att nästa vecka göra en landstigning på Merkurius och ytterligare nästa vecka bekämpa Ondskans horder på Callistos isvidder. Denna flexibilitet är unik, hos de andra företagen är det en ytterst liten del som är

IMPERIAL

sådana här motsvarande fallskärmsjägare/marinsoldater. Utrustningen är praktisk och funktionell, men absolut inte närgonting extra.

Flottan

För att trots litet antal behålla en hög slagkraft över stora ytor krävs en stark och smidig flotta, vilket man även har, solsystemet bästa jämte Mishimas. Flottan är mycket spridd och lättrorlig och man kan utnyttja dess fulla styrka tack vare denna organisation.

Man saknar riktigt stora, slagkraftiga skepp, utan man har i stället koncentrerat sig på jagare, fregatter och robotkryssare, samt små, snabba hangarfartyg med mycket god försvarskapacitet.

Specialstyrkor

Imperial har tillgång till mycket kvalificerad utbildningspersonal och deras specialstyrkor är mycket skickliga, trots deras relativt medelmåttiga utrustning. Under

rättelsetjänsten är likaså ganska medelmåttig, och till stor del infiltrerad av de andra företagens motsvarigheter.

De bästa förbanden är de storvuxna Tornado Hawks, spridda över solsystemet men huvudsakligen stationerade på Neptunus. De har som emblem en dykande, gyllne slaghök mot en stiliserad, svart virvelvind, och som motto "Strike hard, strike fast!". De har diskret utrustning och är specialister på att operera dolt. Raka motsatsen är The Templars Companions, en inkvisitionsstyrka specialutbildad för strid mot Ondskan. Dessa har färggranna rustningar och utstrålar trots och överlägsenhet, vilket de också har viss rätt att göra, eftersom de hittills är obesegrade i regelrätta slag. Motto: "Strength and Courage!"

Försvarstrupperna

Försvarstrupperna utgör Imperials största försprång gentemot de övriga corporna — de är många, välutbildade och mycket välmotiverade. De främsta av försvarstrupperna, vilka tränas sammanlagt en månad per år, är minst lika välutbildade som reguljära attackförband hos andra corpor, om än inte lika välutrustade.

I *R•Y•M•D*s tidsålder rasar ett ständigt krig genom vårt solsystem, ett solsystem som står i brand. Detta krig utspelas mellan ett otal parter och på ett otal plan, alltifrån gerillakrig i heta djungler till krig med strategiska robotsatelliter. Kriget håller på att slita solsystemet i stycken, men ingenstans tycks det finnas ett slut på det, situationen blir bara allvarligare för varje dag som går. Och som om det inte räckte med att människorna dödar varandra och förintar universum har dessutom en ny krigsmakt dykt upp i solsystemet, den makt som är känd som Ondskan.

Krigzonerna

Terraformeringen av de övriga planeterna i solsystemet har gjort att det nu finns en mängd olika krigszoner och skådeplatser

KRIG

för de hårda konflikter som rasar genom solsystemet, vilka i viss mån skiljer sig från de som vi idag är vana vid. Dessutom finns det ett antal miljöer som kan kännas igen, men de är mycket extremare än vad de var på jorden...

Genomgående för alla krigszoner och konfliktområden är att det sällan bara är två parter som är inblandade i de häftiga konflikterna utan ofta är det flera företag, och dessutom ofta Ondskan eller Brödraskapet, eller båda, som strider mot varandra. Dessutom tar inte alltför sällan extremistgrupper tillfället i akt och ger sig in i

leken med hopp om att gå segrande ur striden, vilket de dock mycket sällan gör.

Nedan beskrivs de olika förusättningar under vilka soldaterna slåss, och dessutom beskrivs korta några av de mest intressanta konflikterna år 2192.

Djungelkrig

Djungeln har alltid varit en plats som bjudit på spännande och otäcka bataljer, så även i *R•Y•M•D*s tidsålder, dock med den skillnaden att det är värre nu än förr.

På Venus nordpol utspelas vad som har kommit att kallas det venusianska djungelkriget, ett hopplöst företag utan synlig ände. I djungeltrakterna har Capitols styrkor drabbat samman med de övriga megacorpornas styrkor som både slåss mot varandra och mot Capitol. Den oer-

hört täta djungeln har gjort att alla parter agerar med mycket små enheter då det är svårt för stora förband att hålla samman i den terräng man kämpar i. Som i alla andra djungelkrig finns det ett antal faktorer, förutom fienden, som gör livet surt för kämparna. Den ständiga fukten, det eviga regnet och den stora förekomsten av sjukdomar har gjort att kriget nästan är outhärdligt. Dag efter dag kämpar kommandosoldaterna fram genom meterdjup lera samtidigt som regnet öser ned och de får ducka för fiendens otaliga kulor. Det är ganska lätt att förstå att knappast ens de starkaste överlever särskilt länge i en sådan miljö.

I djungelkrigen är det de små detaljerna som gör skillnaden, det spelar exempelvis oftast ingen roll om du har tillgång till stora krigsmaskiner då de ändå inte går att använda med det begränsade svängrummet, utan det som spelar roll är om dina vapen klarar av att användas eller inte efter att de dragits genom gytta tjugo gånger.

Givetvis förekommer ständigt intensiva djungelkrig även på andra platser i solsystemet, men vi låter det venusianska stå som mall för dessa.

Skyttegravskrig

Ibland händer det att det låser sig vid frontavsnitten när båda sidor är någorlunda jämnstarka och ingen förmår att pressa den andra bakåt. Det är på dessa platser, dessa låsta fronter, som skyttegravskrigen uppstår. Det grävs mil efter mil med skyttegravar i vilka soldaterna ligger gömda, i varje fall delvis skyddade från den omedelbara död som en träff från en fiendemissil skulle innebära. Då och då tvingas de upp ur sina skyttegravar för att kasta sig

fram mot fienden och försöka vinna några hundra meter, men detta misslyckas allt som oftast.

Vardagen i skyttegraven består av bombningar, försvar av skyttegraven, ständiga kulregn, dålig hygien och usel moral. Detta kan kallas för krigets helvete.

Polarkrigszoner

Överallt i solsystemet finns polarzonerna, där den ständiga kölden är herre och inte på något sätt låter sig betvingas. Att kämpa i dessa områden är givetvis mycket krävande. För det första är det ofta ett mycket hårt klimat (temperaturer ned mot -100°C är inte ovanliga), ofta blåser det kalla vindar och dessutom är terrängen osäker. Man kan aldrig vara säker på var isen är tillräckligt tjock för att man skall kunna färdas över den, o. s. v. Detta faktum har gjort att "antigrav"-fordon används i mycket stor utsträckning i dessa områden. De specialtrupper som utbildas för att fungera under dessa förhållanden betraktas som de absolut främsta.

I de kalla områdena tycks också Ondskans horder trivas alldeles förträffligt och de verkar inte bekommas märkbart av kylan, vilket gör att de ständigt dyker upp i dessa områden för att göra livet surt för människorna.

Ett bra exempel på en polarkrigszon är Mars båda poler, på vilka det ständigt utkämpas slag mellan megacorporna och Ondskan.

Slättland

Även slätten är en vanligt förekommande terrängtyp som inbjuder till krig. Dock är detta mycket riskabelt för de markbaserade styrkorna då dessa ständigt utsätts för at-

tacker från motståndarnas attackflyg, mot vilket de försöker försvara sig med all möjlig utrustning. Man gräver exempelvis ned gigantiska bunkrar djupt under marken för att skydda dessa från attacker ovanifrån.

Slätterna, eller öknarna, som det ofta rör sig om, är mycket heta, särskilt de på Merkurius, Venus och Mars vilket gör att det även här krävs mycket speciell utrustning och vältränad militär.

Krig i oterraformerad terräng

För att utkämpa krig i oterraformerad terräng krävs mycket speciell utrustning som inte är helt gratis. Slagen utkämpas till stor del i luften, eftersom de rustningar som krävs för vanliga fotsoldater är mycket kostsamma med alla sina självtätande och värmeuppehållande system. Alla fordon och rustningar måste kunna täta sig själva på någon mikrosekund och därefter kunna återställa lufttrycket automatiskt, annars går besättningen/bäraren en säker död till mötes.

Luftkrigen

År 2192 är stridsflyget något oerhört avancerat. Piloterna kan styra sina farkoster via nervimpulser och har därför en absolut kontroll över dessa. I de strider som utspelas både inom och utanför atmosfären kämpar dessa s. k. dogfighters mot varandra i strider som oftast inte vara längre än ett fåtal sekunder. Dessa små stridsskepp är dock alltid uppbackade av större enheter av slagkryssare eller hangarfartyg. Även attackflyget har utvecklats enormt, framför allt på vapensidan. Eftersom även luftvärnssystemen utvecklats i motsvarande grad råder dock fortfarande en viss balans.

KARTELLEN OCH BRÖDRASKAPET



FÖR ATT MÖTA DET VÄXANDE HOTET FRÅN ONDSKAN TVINGADES FÖRETAGEN — BLODIGA DÖDSFIENDER SEDAN FLERA MANSÅLDRAR — TA DET SMÄRTSAMMA STEGET TILL FÖRHANDLINGSBORDET FÖR ATT ENAS OM EN GEMENSAM LINJE.

Generaler som tidigare gladeligen skulle slitit ut varandras hjärtan, marskalkar som utan vidare kunde givit order om total utplåning av hela planetsystem, amiraler med makten att tillfoga sina fiender ofattbara smärtor — nu tvingades de sätta sig öga mot öga tillsammans med sina chefer i det som kom att kallas Kartellen.

Ondskans anstormning hade tillfogat samtliga företag stora förluster, och det enda sättet att effektivt kontra var att försöka skapa ett gemensamt, heltäckande försvar. En och en kunde Ondskans skrikande horder förintna företagen, men enade hade de en möjlighet att bevara mänskligheten. Det mest konkreta resultatet av förhandlingarna blev en gemensam militär styrka, ett förband där företagens allra bästa elitsoldater tillsammans löste uppgifter där det tidigare behövts tusentals man — The Doomtrovers.

Kartellen blev, i egenskap av samarbetsorgan, även sätet för hela solsystemets gemensamma rättsväsende och lagstiftning — LAW Galactica och härigenom blev man, åtminstone för mannen på gatan, Universums Härskare. Med åren har dock Kartellen allt mer förvandlats till ett gigantiskt byråkratiskt klotterplank för diverse onödiga ventileringar och meningslösa förhandlingar. Utan egentlig makt och bestående av fem dödsfiender med vetorätt var hela projektet från början dödsdömt...

Kartellen

År 2155 skapades Kartellen, som skulle bli ett forum för debatt, argumentation och dessutom en plats där man officiellt kunde protestera mot de metoder som andra företag använde i sin framfart genom solsystemet.

met. Det blev den också och man ställde dessutom ytterligare ett stort officiellt organ till dess tjänst, rymdpolisen.

Med dessa förutsättningar tycker man inte att det borde finnas någon större möjlighet för Kartellen att misslyckas med att inta den nyckelroll som exempelvis 1900-talets FN hade haft. Men så blev inte riktigt fallet.

Dagens Kartell är vad man skulle kunna kalla en gigantisk byråkratiskennel. Det är i Kartellen som megacorporna låter sina lärlingar träna sitt diplomatiska och politiska rävspel innan de får ta sig an riktiga uppgifter. Ständigt skickas internmeddelande med protester vilka omedelbart besvaras, med påföljd att man skriver motioner till Rådet och Rådet i sin tur skickar propositioner tillbaka till Kartellparlamentet. Detta gör att ett otal hjul hålls ständigt snurrande utan att de för den skull driver någonting framåt. Detta har visserligen en viss avspännande effekt, och ibland kan faktiskt riktigt vettiga diskussioner drivas, även om det inte händer alltför ofta.

Organisation

Kartellen består av representanter från de fem megacorporna och Brödraskapet, som är en mycket stor maktfaktor. Sexhundra av dessa representanter utgör vad man kallar för Kartellparlamentet. Här drivs sedan alla frågor fram och tillbaka och man diskuterar dessa i all oändlighet. Oftast gör man så att man skickar frågan vidare för diskussion till något av de utskott som finns inbegripna i organisationen och sysselsätter några tiotusental man (utskott som kan nämnas är vapenindustri, kolonisation, cybernetik, jordbruk, biokemisk industri, tung industri, ekonomi). I dessa diskuteras sedan frågorna och ett förslag till vad som skall göras skickas tillbaka till Kartellparlamentet där man röstar. Om inte förslaget bifalls av en majoritet av ledmöterna från samtliga sex parter lämnas det därhän eller skickas vidare för ombehandling, och nästa ärende tas upp. Risken för att något förslag skall få så stort bifall är mycket liten då de flesta av de byråkrater som finns med i Kartellparlamentet är mutade av någon av megacorporna. Den viktigaste instansen är det som kallas Krigsrådet, det kraftigaste beslutande organ som finns i Kartellen. I Krigsrådet ingår en representant för vardera megacorporn samt en representant från Brödraskapet. När något viktigt ärende som handlar om vapenkonflikter skall tas upp behandlas detta av Krigsrådet som dessutom då inkallar ytterligare fem medlemmar. Sedan diskuterar man frågan och beslutar om man skall göra några insatser. Eftersom alla megacorporna har vetorätt beslutas sällan någonting i Krigsrådet, precis som i Kartellparlamentet.

Större komplex

Kartellen har inga större komplex i samma mening som megacorporna, d. v. s. man har inte en hel massa fabriker utspridda över solsystemet som producerar en hel massa föremål. Kartellen har i stället ett antal administrativa enheter spridda över de planeter som finns i solsystemet. Det största komplexet är det som är hem för Kartellparlamentet, det s. k. "Kartellblocket" i Nova Gagarins centrumcirkel

Förutom detta jättekompex har man också lokala enheter på varje planet som ser till att allt står rätt till där. Dessa finns i alla städer där det finns en "neutral" stadsdel, exempelvis i Red Stone på Mars.

Ute på Lunas yta har Doomtroopers sitt tillhåll, en stor anläggning med mycket höga säkerhetskrav. Här tränar de i princip året om, förutom när de är på uppdrag. Man har även några mindre posteringar längre in i systemet, och i de yttre regionerna finns ett tiotal mobila rymdbaser som huserar de välkända trupperna.

Kartellens konsultbyrå

En del av Kartellen, noga dold av Krigsrådets ständiga medlemmar, är den instans som kallas Konsultbyrån. Där jobbar ett antal konsulter och analytiker som anlitas av de fem megacorporna för s. k. "konsultservice". Konsultbyrån fungerar som ett slags övergripande InterPol som håller koll på alla andra mindre frilansande företag och liknande. Alla fina titlar är bara till för att dölja byråns sanna ansikte. De flesta är elektronik- eller dataexperter eller före detta kommandobefäl. När något av de mindre företagen börjar gå någon av medlemmarna på nerverna kontaktar denne bara Konsultbyrån som snabbt rycker ut och tystar oroselementen. Konsulterna jobbar på ett mycket professionellt sätt och om de exempelvis eliminerar en person kommer det troligtvis att verka som om han aldrig existerat.

The Doomtroopers

När Ondskan trängde in i vårt solsystem gjorde megacorporna vad de kunde för att stoppa den, men det var näst intill omöjligt. Ondskan hade fantastiska resurser och inte ens de bästa elitstyrkorna kunde stå emot dess anstormning. Genom Kartellen tog man då upp förslaget att bilda en gemensam slagstyrka vilket godtogs och man påbörjade projektet som fick namnet Doomtroopers. Detta är den enda rent militära enhet som Kartellen kontrollerar och de anses vara de bästa som finns i hela solsystemet.

Doomtroopers består av ett urval de allra bästa soldaterna ur de allra bästa elitkommandona, vilka väljs ut vid årliga uttagningar, män med järnhårda, obändiga viljor och en otrolig fysik. De är experter på i princip allt och får bara ta sig an de absolut svåraste och viktigaste uppdragen, vilka de oftast klarar. De fungerar som en slags brandkår, redo att ge sig av närhelst plikten kallar.

Deras utrustning är den bästa tänkbara från varje företag, och de har obegränsade befogenheter vad gäller agerandet på plats, men de är alltid styrda uppifrån, vilket gör att man inte alltid kan få ut total effektivitet ur enheterna p. g. a. den inneboende rivalitet som finns mellan företagen.

Soldaterna arbetar i stridspar bestående av två soldater från samma megacorp, vilka har arbetat mycket ihop och är mycket välkoordinerade. När de opererar uppträder de i enheter om tio, ett stridspar från varje megacorp. Man beräknar att en enda doomtrooper har samma slagkraft som en hel attackbataljon.

Brödrskapet

De första pionjärerna i solsystemets ytterkanter förundrades och trollbands av den oändliga tomheten runt omkring dem. Trots att de var elitindivider, utvalda just på grund av deras armerade psyken, klarade deras nerver inte av den känsla av ofantlig ensamhet, svidande tomhet och tjutande kaos som solsystemets intighet framkallade.

För att kunna kontrollera detta tillstånd av själsligt vakuum uppkom snart sammanslutningar liknande religiösa sekter. Man ägnade sig åt meditation, och startade ett sökande efter den inre frid som för evigt slitits ur deras sinnen. I det kontemplativa mäsandet fann man en suggestiv harmoni, en värme framsprungen från de mest grundläggande av mänskliga drifter — gemenskap och samhörighet.

När sedan Ondskan slog mänsklighetens mentala liv till glasskärvor var den renlärighet, den förmåga att fatta det ofattbara, att greppa det ogripbara, att inse det osynliga, just denna förmåga blev räddningen för de arma själar som fick ta den första stöten. Ur den organisation som växte fram kring denna kärna kom Brödrskapet, 2100-talets självutnämnda korsfarare mot Ondskan.

Brödrskapet består av två i stort sett separata organisationer; Inkvisitionen och Missionen. De strävar bägge mot samma mål, att hindra Ondskan från att vinna ytterligare terräng, men metoderna och ideologin skiljer sig drastiskt.

Ett stort aber för de ambitiösa anhängarna är den splittring som finns mellan Inkvisitionen och Missionen. Bägge hävdar nämligen bestämt att den andra grenen är förpestad och infiltrerad av Ondskan. Missionen hävdar att Inkvisitionen fallit till föga för de drag av Ondskan som förespråkar våld, terror och intollerans, medan Inkvisitionen hävdar att Missionen med sina något fredligare arbetsmetoder är en käpp i hjulet för det som man menar krävs för att bekämpa något allt igenom ont.

Även om man försöker arbeta mot samma mål skyr man varandra och försöker hålla sig på varsin kant — åtminstone denna schism är otvivelaktigt en produkt av Ondskan.

Missionen är både rikare och större, antalsmässigt, än Inkvisitionen, vilket beror på att man inte krigar. Å andra sidan attraheras många av Inkvisitionens elitistiska attityd och man har lätt att få nya anhängare. Missionen bedriver till viss del välgörenhet i form av hjälp till fattiga och utslagna, men man är ganska snikna, trots allt. Det sker dessutom ganska ofta att Inkvisitionen lyckas förskingra miljard-belopp från Missionens konton, utan att någon egentligen bryr sig.

Detta är vad det verkar vara vid första anblicken, men Brödrskapet har dessutom givetvis ett mer långt gående mål som endast diskuteras i organisationens inre kretsar — totalt världsherravälde. Dit är det dock ganska långt, men man håller på att

snabbt växa sig starka och har nu ungefär samma storlek på sina militära styrkor som de största megacorporna och ett mycket stort antal medlemmar. Dessa betalar alla medlemsavgifter till Brödrskapet som använder de inkommande resurserna till att ytterligare bygga sig starkare. Detta gemensamma mål, liksom målet att bekämpa Ondskan, är de sammanhållande länkarna i det splittrade Brödrskapet — de vet bägge att ingetdera kommer att lyckas i fall de motarbetar varandra öppet.

Missionen

Missionens anhängare bekämpar Ondskan på det andliga planet, genom att predika sinnets godhet, styrkan av sammanhållning och gemenskap, genom att förespråka ett sant moraliskt och renlärigt leverne med hög moral och etik som ledstjärna. Genom att fylla människornas sinne med detta hindrar man Ondskan att tränga in i de inre delarna av solsystemet, eftersom en fridfull och harmonisk människa inte är mottaglig för Ondskans idéer och inte kan penetrera de ”goda kosmiska vibrationer” som sänds ut av miljardtals upplysta.

Missionen sprider sitt budskap på alla upptänkliga vis, via media, gatupredikanter, studiebesök på företagen, reklam och liknande, och försöker på så sätt få människorna att förstå vad som håller på att hända. De mest kända av missionärerna, som predikanterna kallas, har en otrolig makt på grund av de stora folkmassor de kan kontrollera via media.

Missionen manar i största möjliga mån till icke-våld, men givetvis har man militära styrkor, främst marktrupper och en klen utrustad IP-flotta, för att kunna försvara sig och sina anläggningar. Missionens största anläggning är Lunakatedralen, en gigantisk anläggning med omfattande försvarsanordningar. Det var en av de absolut första av de riktigt stora byggnaderna på Luna.

Det är Missionen som har ställt upp den bild av Ondskan som är den allmänt vedertagna.

Inkvisitionen

Inkvisitionen är en rent världslig organisation, som använder helt andra metoder än Missionen för att bekämpa Ondskan. Detta görs med vapen och styrkeinsatser, med hot, våld och brutal styrka. Inkvisitionen angriper Ondskans symptom varhelst de dyker upp — krossar kulter och dräper dess anhängare, kämpar på slagfälten och spionerar för att kväva allt vad Ondskan heter.

Inkvisitionens mission kan liknas vid en rekryteringsavdelning — det handlar inte direkt om att omvända genom övertygelse, utan likt företagens militära PR-avdelningar vinner man anhängare till sina arméer genom löften om ära och rikedom. För gemene man försöker man visa vad som kan hända om Ondskan inte slås ihjäl, filmer och holografer som får vanliga skräckfilmer att verka beskedliga. Denna hotpropaganda ställs i kontrast till Missionens budskap om eftergifter och icke-våld. Det har även

hämt att Inkquisitionen lyckats värva hela förband från någon megacorp, eller köpt över dem som legosoldater.

Inkquisitionen är en elitistisk sammanslutning som hävdar individens styrka och ser ned på t. ex. mutanter, utstötta och arbetslösa. Man ser med stor misstänksamhet på alla mentalt svaga individer, vilka är potentiella anhängare till Ondskan. Man anser att endast de övertygade, starka och friska är tillräckligt mentalt starka för att kunna stå emot Ondskan.

Inkquisitionens främsta och mest fruktade hantlangare är inkvisitorerna, ett slags fristående hemlig polis med extrema befogenheter och krafter utöver det normala. De färdas kors och tvärs genom solsystemet på jakt efter Ondskans anhängare, främst då kultledare, kaosagenter och infiltratörer. När de finner någon slår de till med obarmhärtig brutalitet och rå styrka. Det har visat sig mer än en gång att de tagit fel, men detta är mycket svårt att bevisa och leder ändå inte till någonting. Möjligtvis en ursäkt...

Stormästaren

Den högste överledaren för hela Brödraskapet är Stormästaren — i stort sett en genetiskt framavlade superdator med en treårings kropp och en odödlig hundraårings intellekt. Ingen utomstående får någonsin se honom, utan man använder en android när han gör offentliga framträdanden. Han ser dock ut som en treåring i ett badkar med jättestor skalle som det går en massa slangar till.

Stormästaren meddelar alla sina beslut till de Utvalda och har också järnkoll på allt som händer inom organisationen, eftersom han är direktuppkopplad till i stort sett vartenda datanät i solsystemet.

De Utvalda och Livgardet

Brödraskapets styrande organ består av ett tiotal personer vardera från Missionen och Inkquisitionen. Dessa personer, de Utvalda, har regelbundna möten som brukar vara stormiga, men eftersom man inte har så mycket att göra med varandra och stormästaren fattar alla viktigare beslut brukar det ordna sig i alla fall.

Dessa har även kontrollen över en mängd divisioner, vilket gör att Brödraskapet i princip fungerar som en megacorp.

Det mest framträdande med de Utvalda är Livgardet, som med åren vuxit sig större och större. Detta är ett slags brandkårsstyrka med obegränsade befogenheter och extrem slagstyrka. De är i klass med Doomtroopers men används ytterst sällan. De står under direkt befäl av de Utvalda, och sysslar bland annat med internutredningar, granskning av företagens beslut och policies, tolkning av propagandistiska texter, jakt på magiska artefakter och portaler, och andra dolda operationer både inom och utanför Brödraskapet. Den bedriver omfattande spionage mot företagen, något som såväl Inkquisitionen som Missionen ser som nödvändigt. Vid ett fåtal tillfällen har gardet dessutom använts i direkt strid, framför allt då för Brödraskapet viktiga anläggningar varit hotade av Ondskans horder.





I DENNA VÄRLD AV MÖRKER OCH KYLA, MISÄR OCH FÖRSTÖRELSE, PROFITHUNGER OCH ORÄTTVISOR, FRODAS ONDSKAN LIKT ELD I ETT HAV AV BENSIN. I EN TILLVARO DÄR MÄNSKLIG VÄRME, MEDLIDANDE, HÄNSYN OCH OMSORG ÄR LÅNGLIVADE LIKT ISBITAR I HELVETET, STICKER DESS SÄNDEBUD TACKSAMT FRAM SINA KLOFÖRSEDDA TENTAKLER OCH GRIPER TAG OM DET MÄNSKLIGA SINNET, SOM SAKNAR FÖRSVAR MOT ETT BUDSKAP SOM INNEBÄR DESS EGEN UNDERGÅNG. RESULTATET — MÄNNISKOOFFRANDE KULTER, DOMEDAGSPROFETER OCH VÄPNADE STYRKOR I ONDSKANS TJÄNST.

I solsystemets yttre regioner härskar inte längre mänskligheten, utan där styr Ondskan med mardrömsvarelser och nekroteknologi. Ondskans preto-rer infiltrerar de svagas sinnen och får dem att göra saker de tidigare aldrig ens drömt om, vansinniga terroristgrupper försöker hävda sin rätt och suveränitet. Sådant som tidigare endast varit perversa fantasi-er hos sjuka människor är verklighet, en ytterst obehaglig sådan.

Ondskans lavinartade frammarsch i vårt solsystem märks främst på slagfälten. Det är här legionärerna, understödda av nekromutanter, rusar fram mot de mänskliga befästningarna utan att ens för så mycket som en sekund tappa modet; det är här som decurioner leder sina trupper över de drivor av lik som de lämnar efter sig; det är här razider med sina understödsvapen river mänskliga kroppar till småbitar; det är här som nefariter lamslår klentrogna sinnen med sina ondskefulla magiska krafter.

Få var det som trodde att det låg något i de första ryktena om "Ondskan". Det sades att något rakt igenom ont hade kommit till solsystemet och att detta någonting önskade mänsklighetens undergång. Det var Capitols och Mishimas kolonisatörer på solsystemets tionde planet, Nero, som först kom med rapporterna om fasansfulla missbildningar och sjukdomar bland kolonierna, märkliga formationer i själva urberget som omöjligt kunde vara resultatet av annat än tänkande varelser, oförklarliga fenomen i farkoster och annan teknisk utrustning, o. s. v.

Ryktena avfärdades av tvärvetenskapliga docenter som hjärnspöken och reaktioner mot det nya, okända, men tecknen talade sitt tydliga språk; något höll på att ske.

Ondskan rörde sig emellertid inte endast i systemets utkanter. Cyberspacers på Jorden kunde berätta om mörka skuggor som rörde sig i cyberzonen, oförklarliga datamörker, bortfall av energiflöden och liknande. Drömmarna på drömfabrikerna började förvridas och spårade ibland ut till ohyggliga mardrömmar med galenskap hos drömmare som påföljd. Forskarna kunde inte längre skåda bortom Pluto då deras synfält blockerades av ett kompakt svart kraftfält. Rykten började spridas om mystiska, hemska varelser, än mer förvridna än de mest missbildade mutanterna, som rörde sig på de lägre nivåerna i megastäderna.

Det var Inkquisitionen som först kunde påvisa existensen av Ondskan genom sina rättegångar och genom att spränga ett antal mindre onda sällskap, samt att dräpa en nefarit. Ondskan var så ett faktum. Århundradens letande efter annat liv i rymden hade givit resultat, mänskligheten var inte längre ensam, men hotad utifrån.

Organisation

Ondskans följeslagare är uppstyrda i en järnhård hierarkisk organisation. Ingen vet vem, eller vad som styr Ondskan, men det ryktas om en universell, mörk överhöghet. De som är närmast mänskligheten av de höga är pretorerna, Ondskans sju budbärare och läromästare. De besitter alla övernaturliga krafter och kontrollerar ingen särskild del av organisationen utan dyker bara upp, oftast utan förvarning. Under pretorerna verkar nefariter och razider som rekryterar kultledare, agenter och kultister över hela solsystemet. Inte heller dessa är geografiskt bundna. På varje planet finns det en procurator som kontrollerar verksamheten där. Detta kan vara en kultledare, en corpus eller t. o. m. en inkvisitor. Under procuratorerna finns ett otal nivåer vilkas namn varierar från planet till planet, men i slutänden finns alltid den fanatiska massan av förledda människor.

Organisationen kännetecknas av obrottslig lojalitet, järnhård disciplin och extrem sekretess. Ingen som befinner sig på en högre nivå inom organisationen skulle avslöja någonting, inte ens under den grymmaste tortyr. Hellre dör de i strid, då deras kroppar vanställs och upplöses och de antar övernaturliga former. Detta kan under extrema omständigheter även hända vanliga människor som är under Ondskans inflytande, men de är då inte medvetna om processen. Allt är en del av den svarta magins galaktiska rävspel.

Stridskrafter

Ondskans arméer är organiserade på ett mycket striktare sätt än vad de mänskliga är. Arméns minsta byggsten är givetvis den enskilde soldaten, men p. g. a. dennes natur, de är mycket osjälvständiga och initiativlösa, krävs att de ingår i grupper som leds av en stark ledare. Soldaterna är mestadels nekromutanter och legionärer, och befälhavarna är nefariter och razider, eller i vissa fall till och med pretorer. De befälhavare som märks på slagfältet är renegaderna, eller nekromänniskorna som de också kallas. Dessa är människor som sympatiserar med Ondskan, men har hjärntvättats och modifierats på ett mycket mer sofistikerat sätt än legionärerna och nekromutanterna.

Legionens truppenheter är i tur och ordning falang, kohort och legion. Falangen innehåller mellan 30 och 50 individer och leds av en decurion. Kohorten består av upp till 200 soldater och leds av en centurion. Legionen består av upp till 2.000 soldater och leds av en renegad, vilken omges av en mindre stab. Med dessa truppenheter bygger man upp de gigantiska arméer som sedan kämpar mot mänskligheten. Givetvis finns det mindre enheter, men dessa används bara av specialförband som leds av nefariter eller razider, eftersom fanatismen inte skulle bli märkbar på samma sätt i dessa små enheter.

Arméns kärna utgörs av stormstyrkorna, de fanatiska legionärerna och nekromutanterna, vars blinda raseri och totala fanatism gör dem livsfarliga. Bredvid dessa kämpar monster som ser ut att vara hämtade direkt från Helvetet, gigantiska monster med halvmeterlånga huggtänder och vargar med tre huvuden. Specialstyrkorna består oftast av renegader, eller av fraktioner från vissa extrema kulturer. Dessa har tillgång till utrustning som många gånger kan få mänsklighetens standardbeväpning att framstå som vattenpistoler.

Ondskan är starkast på marken, men de har även en mycket stark flotta bestående av nekro- och bioteknologiska rymdskepp som färdas genom världsalltet med ofattbar hastighet, och aldrig någonsin kolliderar med någonting. De största skeppen är upp till en halvmil långa och kan liknas vid mindre städer, fast de har bara ett syfte; förstörelse. De vapen de använder sig av liknar till viss del de mänskliga men har ibland oväntade och obehagliga effekter.

Underhållet av den teknologiska utrustningen sköts av de stumma tekronerna. Dessa följer alltid med horden som underhållsgrupper.

Mål

Ondskan har anlänt till vårt solsystem med ett mål i sina tankar — att utplåna godheten och förslava mänskligheten samt att utradera det jordiska solsystemet. Detta för att man skall kunna använda människor som råmaterial vid tillverkning av bioteknologi och annan utrustning. Givetvis är detta inte Ondskans totalt övergripande mål, utan det slutgiltiga målet är universiellt herravälde.

Metoder

För att nå sitt mål använder sig Ondskan av en rad olika metoder. Målet är som sagt att sluta den krets av mörker som skapats utanför Pluto och som sakta är på väg inåt, år 2192 är den belägen någons mellan Pluto och Nero. Detta görs genom att man bekämpar all form av godhet och självständigt tänkande för att slutligen kunna sluta kretsen och släcka solen och på så sätt utplåna solsystemet. Ondskan får sin kraft från onda ting och solsystemet år 2192, som kännetecknas av järnhård konkurrens, ofantliga orättvisor, enorm hänsynslöshet och gränslös egoism, är en utmärkt grogrund. Den effektivaste formen för bekämpning av mänskligheten är infiltration. Man använder sig ofta av sina pretorer, kaosagenter, renegader och liknande sändebud för att hitta personer lämpliga att bli Ondskans representanter. Dessa är ofta personer med dålig mental balans, egoistiskt tänkande och underliga böjelser. På något sätt tar man kontakt med denna person, antingen psykiskt eller genom att man ger den personen ett nekro- eller bioteknologiskt föremål som tar kontrollen över honom, eller öppnar portar till okända världar via vilka Ondskan kan påverka honom.

På detta sätt läggs grunden till skapandet av kulter, vilka är ett viktigt led i Ondskans försök att besegra mänskligheten, då personen försöker sprida det budskap han fått ta del av. Man försöker även att infiltrera företagsledningarna på ett liknande sätt för att så tvedräkt och split i dessa. Dessutom skapar man upprorsmakare vilka försöker vända det samhälle som idag existerar till förmån för ett präglat av laglöshet och kaos. Ju längre nedbrytningen av den totala godheten går, desto lättare blir det för Ondskan att sprida sitt budskap och ytterligare stärka sitt grepp kring solsystemet. Givetvis arbetar man också mycket med sabotageverksamhet och man kontrollerar ett otal terrororganisationer.

För att bekämpa godheten använder man sig också i mycket stor utsträckning av rent militära aktioner, dock främst i de yttre regionerna där ett regelrätt krig pågår mellan Ondskan och mänskligheten. Dessa utplånar givetvis godheten, i. o. m. att för varje människa som dör så dör en gnista godhet. För varje timme som krigen pågår förlorar företagen och Brödraskapet enorma ekonomiska resurser, vilket givetvis gynnar Ondskan ytterligare. Dessutom är krigen ett viktigt led i förstörelsen av mänsklighetens fasta tillgångar och resurser. Egendomar för otaliga miljarder krediter har förstörts. Sakta undergrävs mänsklighetens förmåga att slå tillbaka Ondskan.

Kulterna

Ondskans mäktigaste redskap när det gäller att sprida sitt budskap till mänskligheten är kulterna — sammanslutningar av fanatiska människor som förletts av Ondskans krafter till att bli deras tjänare och sprida budskapet. Kulternas storlek och arbetssätt varierar oerhört från plats till plats, men det finns ett fantastiskt stort antal både större och mindre kulter runt om i solsystemet. De minsta har bara en medlem och arbetar i tysthet med att försöka övertala grannarna i blocket medan de allra största har hun-

dratusentals medlemmar och för öppet krig mot mänskligheten. Alla kulter är omvävda av ett slags mystik och styrs på det yttersta planet av en person som är en representant för Ondskan. Nedan presenteras några av de vanligaste av de olika slags kulter som Ondskan skapat. Givetvis är inte alla existerande kulter kontrollerade av Ondskan, även om många tagit intryck av den.

Religiösa kulter

Anledningen till att dessa kulter kallas religiösa är att de på ett religiöst sätt ser upp till och dyrkar Ondskans väsen. De har sammankomster vid vilka de framkallar exempelvis nefariter och razider med hjälp av ritualer. De styrs ofta genom en strikt hierarki som skapar persondyrkan och konkurrens men också blind lydnad och oomtvistelig effektivitet. De religiösa kulterna är omvävda av mystik och ockultism som ibland tar sig extrema uttryck. De är ofta omgärdade av ganska stora säkerhetsåtgärder då de ständigt är utsatta för Brödraskapet som inte uppskattar deras existens.

Kommersiella kulter

De farligaste religiösa kulterna är de kommersiella kulterna, som inte öppet dyrkar Ondskan, utan där bara det allra översta ledarskiktet känner till sanningen, och inte alltid ens det. Med löften om framgång, rikedom och hälsa lockar man den intet ont anande, sökande, osäkra massan, och med massuggestion, indoktrinering och ekonomiska bonusar binder man dem än hårdare till sig. Först när kultisterna är helt hjärntvättade och blind, okritisk lydnad gentemot kultledaren uppnåtts, visar han sitt sanna ansikte och de stackars förledda anhängarna är vid det laget redan slavar under det de alltid fruktat mest av allt — Ondskan.

De största kommersiella kulterna är så inflytelserika och välmaskerade att de inte behöver vara direkt rädda för att konfronteras med Inkquisitionen. Trots allt finns det en oändlig mängd religiösa sällskap som inte har något med Ondskan att göra, utan är en del av Brödraskapet, men eftersom de onda kommersiella kulterna inte öppet dyrkar Ondskan är det mycket svårt att skilja dem åt. Dessutom ägnar de sig i stor utsträckning åt till synes ”goda” aktiviteter, som välgörenhet och vård, allt för att vinna fler anhängare.

Fetischkulter

Fetischkulternas verksamhet påminner till viss del om de religiösa kulternas, med den skillnaden att man dyrkar föremål och inte företeelser. Det vanligaste är att man hänger sig åt utforskningar av nekro- och bioteknologins möjligheter och sedan använder denna på sig själv, oftast med förödande effekter. Fetischkulternas medlemmar används oftast av Ondskan som försökskaniner. Man vill ju komma framåt i sina strävanden att skapa en teknologi som kan användas effektivt på nekromutanternas kroppar.

Även fetischkulterna har en stark ledare och är hemliga. Deras medlemmar brukar dock kunna spåras ganska lätt på grund av de fysiska förändringar som deras kroppar utsatts för under Ondskans påverkan.

Perversionskulturer

Någonting som alltid fascinerat en del av mänskligheten är utlevelsen av förbjudna drifter och persioner. Detta har Ondskans budbärare använt för att skapa kulturer bestående av vansinniga människor på gränsen till sammanbrott, vilka man utan några som helst problem lyckats kontrollera.

Perversionskulturer är små, intima sällskap som oftast bara består av ett fåtal personer. Inom kulturs ram låter Ondskan sina anhängare leva ut sina yttersta drömmar, utföra vansinniga sexualmord, hämningslöst droganvändande, fanatiska massmord, pedofili och nekrofil. Kulterna går inte ut särskilt öppet med att värva medlemmar, men naturen i deras aktiviteter bidrar givetvis mycket kraftigt till att skapa skräck och vansinne i städerna. De är sällan särskilt långlivade eftersom deras verksamhet är minst sagt spektakulär och de ständigt är utsatta för Brödraskapets, företagens och rymdpolisens intresse.

Destruktiva kulturer

De destruktiva kulterna har uppstått enbart i syfte att förgöra och besmitta mänskligheten. De är oftast ganska stora, då deras aktiviteter natur kräver att de har stora numerärer, och är väl organiserade. Aktiviteterna består i allt från regelrätta bombdåd, massmord, lönnmord och nedskjutningar, till dold spridning av dödliga sjukdomar. Kulterna är oftast maskerade till terror-, befrielse- eller militanta intresseorganisationer och anhängarna är sällan medvetna om att de går Ondskans ärenden. Genom sina dåd blir de dock allt mer mottagliga för Ondskans budskap.

De destruktiva kulterna har mer än de andra ett behov av starka ledare vilket det finns gott om, ibland för gott, vilket gör att det förekommer interna stridigheter inom kulturen. Detta gynnar givetvis också Ondskan på sitt sätt, död och förintelse är ju vad de eftersträvar.

Den destruktiva kultur som måste betraktas som farligast i det långa loppet är Den svarta dödens brödraskap som på Demogonis bud sprider sjukdomar över solsystemet.

Den Onda kraften

Pretorerna och deras lärjungar besitter krafter som sträcker sig långt utöver det normala. Dessa kraftresurser, allmänt kallade den Onda kraften, kan betecknas som paranormala (det rör sig inte om psi-mutationer). Det finns inga klara riktlinjer för hur kraften delas ut och till vilka detta sker. Pretorerna har allihop någon form av kraft, medan deras lärjungar, kultledare eller enskilda onda tjänare ofta måste förtjäna sina gåvor genom onda dåd eller trogen tjänst.

Den Onda kraften är uppdelad på sex kraftnivåer som vardera skänker innehavaren vissa egenskaper och förmågor. Om en rollperson skulle vilja skaffa sig onda krafter får SL själv avgöra exakt hur detta sker. Från början har kaosagenten alltid Nivå 1, och höjningar sker stegvis vid de tillfällen SL anser lämpliga, exempelvis efter möten med framstående kultister eller andra Ondskans väsen, efter osedvanligt omänskliga dåd, efter färder

genom onda portaler, efter ovanliga skräckupplevelser, o. dyl.

Nackdelen med att bära på den Onda kraften är f. a. Inkquisitionens hänsynslösa, oupphörliga klappjakt på personer med dessa krafter. Eftersom krafterna skänker högre MST blir dessa personer ofta föremål för Inkquisitionens uppmärksamhet.

Nivå 1 Den onde kan använda alla mörka förmågor med Nivå 1.

Nivå 2 Den onde får +1 i MST och kan använda alla mörka förmågor med Nivå 2 och lägre.

Nivå 3 Den onde får ytterligare +1 i MST och kan använda alla mörka förmågor med Nivå 3 och lägre.

Nivå 4 Den onde får ytterligare +2 i MST och kan använda alla mörka förmågor med Nivå 4 och lägre. Dessutom behöver han inte längre ha kroppskontakt med sitt offer för att använda kraften, utan han kan befinna sig på upp till MST meters avstånd, men måste ha ögonkontakt med offret.

Den onde kan om den så vill temporärt (under 1T10 dagar) ge en mörk förmåga av nivå 1-3 till en annan person som uppnått minst Nivå 1.

Nivå 5 Den onde får ytterligare +2 i MST och kan använda alla mörka förmågor med Nivå 5 och lägre. Han kan dessutom använda den mörka kraften med samma begränsningar som med kraftnivå 4, dock med den skillnaden att han inte behöver ha ögonkontakt med sitt offer.

Om den onde önskar kan denne permanent ge en förmåga med nivå 1-4 till en annan person som uppnått minst Nivå 1.

Nivå 6 Den onde får ytterligare +3 i MST och kan använda alla mörka förmågor med Nivå 6 och lägre. Dessutom kan denne utöva kraften på vem som helst inom MSTx10 meter som den onde kan känna psykisk närvaro av.

Om den onde önskar kan denne permanent ge en eller flera ensklida förmågor av nivå 1-5 till en annan person. Denne behöver inte ha uppnått någon kraftnivå.

Som framgår ovan kan en individ skänkas en mörk förmåga av ett kraftfullt ont väsen. Detta innebär inte att den som fått förmågan till skänks har tillgång till andra förmågor på denna nivå, eller att denne har uppnått någon kraftnivå överhuvudtaget.

SL kan givetvis själv konstruera egna förmågor.

Det Onda ögat

Ondskans mörka förmågor och sjuka kraft benämns ofta som det Onda ögat. Kraften är ofta stor men har den begränsningen att den onde i allmänhet, i varje fall på de lägre kraftnivåerna,

måste se eller kunna beröra eller på annat sätt få fysisk kontakt med den eller det som denne önskar utöva sin kraft mot.

Det kostar alltid lika många MST-poäng att använda en förmåga som förmågans nivå. Dessa poäng återfås efter sex timmars normal sömn.

Nivå 1 Smärtstöt

Den onde kan genom att övervinna ett offers MST med sin egen på Motståndstabellen framkalla en tillfällig smärta som håller i sig 1T4 SR. Smärtan motsvarar en KP (från totala KP) per poäng MST som den onde väljer att spendera. Smärtan är inte skadlig och när den försvinner fungerar offret helt normalt igen. Om offrets KP skulle nå noll inträffar dock medvetlöshet som vanligt, men offret återfår medvetandet när förmågan upphör att verka.

Tillfällig blindhet

Den som utsätts för förmågan drabbas av en tillfällig blindhet. Effekten varar 1T10 minuter. Påverkar inte cybernetiska ögon eller sonar.

Tillfällig minnesförlust

Offret förlorar minnet under en kort period, 1T6 timmar. Under denna period minns han inte vem han är, var han befinner sig, o. s. v. Det går inte att på något sätt få personen att minnas. När sedan effekten upphör minns personen i fråga inte någonting av vad som hänt under den tidsperiod som denne lidit av minnesförlust.

Nivå 2 Kraftuttömning

Denna förmåga tillåter den onde att frivilligt sänka sin MST till önskad nivå, f. a. för att undvika inkvisitorer. Den onde förlorar 1 poäng MST per SR när förmågan används, dock inte till en lägre nivå än halva den normala. De förlorade poängen återfås på normalt vis.

Tankemodulation

Genom att övervinna sitt offers MST med sin egen på Motståndstabellen kan den onde placera en kort, enkel tanke hos offret (en mening på cirka tio ord).

Exempel: "Det är nog ingen som gömmer sig i det mörka utrymmet", eller, "Den där personen verkar förtroendeingivande".

Mörk aura

Den onde kan omgärda sig med en mörk aura som är synlig för alla. Auran har effekten att den ser hotfull ut och det gör att de flesta drar sig för att anfalla den onde. För att våga anfalla måste man lyckas med ett normalt MST-slag.

Så länge auran används drar den 1 poäng MST varannan minut från den onde.

Nivå 3 Tillfällig sinnesdöd

Den onde kan genom att övervinna sitt offers MST med sin egen på Motståndstabellen totalt blockera alla dennes sinnen och i princip orsaka total förlamning. Detta håller i sig i 1T6 timmar.

Systembortfall

Den onde kan genom att koncentrera sig på en mindre elektronisk apparat, exempelvis en dator, ett styrsystem, ett energivapen eller en radio få denna att tillfälligt sluta fungera. Effekten varar i 1T20 minuter. Större saker, t. ex. farkoster, kanoner, större datasystem eller jättelika maskinella styrsystem påverkas inte av denna kraft, ej heller några former av mekaniska saker.

Drömpåverkan

Den onde kan genom att övervinna en drömmandes MST med sin egen på Motståndstabellen fritt påverka dennes dröm och hålla kvar drömtillståndet i 1T6 timmar. Detta kan bli synnerligen obehagligt för den som blir utsatt för det hela. Den enda möjligheten att ta sig ur drömmen är att övervinna den ondes MST med sin egen på Motståndstabellen. I så fall vaknar man.

Nivå 4 Permanent blindhet

Den onde försätter sitt offers syn ur spel med sin blotta blick. Den onde måste emellertid möta sitt offers blick med sin egen för att kunna utföra detta och övervinna hans MST med sin egen på Motståndstabellen. Går endast att bota genom att helt byta ut ögat mot ett cybernetiskt surrogat, och inte ens då är det säkert att det kommer att någonsin komma att fungera igen. Förmågan fungerar även mot cybernetiska ögon då dess funktioner är väldigt lika det mänskliga ögats.

Kroppsförändring

Den onde kan tillfälligt anta en valfri kroppsform i 3T6 minuter. Inga grundegenskapsvärden kan dock förändras, ej heller STO. Effekten är endast en mycket avancerad illusion.

Fängsla död

Genom att vidröra en döende (SL avgör när detta stadie har inträtt) kan den onde fängsla dennes själ i den döendes kropp. Kroppen blir den ondes viljelösa slav. Antalet fängslade själar som den onde har i sin kontroll kan aldrig vara fler än den ondes MST. Om MST sjunker under det antal fängslade som den onde har i sin makt kommer de att dö i den följd som de fängslats (först fängslad dör först).

Nivå 5 Inshith

Den onde kan frambesvärja ett demonväsen, en inshith, som placerar sig i dennes kropp. För att få kontroll över inshithen, och för

att behålla kontrollen, måste frambesvärjaren övervinna demonens MST med sin egen på Motståndstabellen. Kontrollen måste göras vid frambesvärjningsögonblicket (tänk på att det kostar 5 MST-poäng att använda förmågan), samt därefter var 24:e timme.

Så länge den onde kontrollerar inshithen får han addera dennes STY (1T6+10), FYS (1T6+10), SMI (1T6) och MST (13) till sin egen. Om däremot inshithen skulle vinna kontrollen på Motståndstabellen tar denne kontrollen över frambesvärjaren i 2T6 SR innan den försvinner.

Inshithen är ett totalt kaotiskt, extremt destruktivt väsen som eftersträvar största möjliga förstörelse. Detta innebär att en kontrollerad människa kommer att gå total bäsärkagång under den tid han är kontrollerad. Han kommer att anfalla närmsta person med de värsta metoder han kan komma på, förstöra all fast inredning han kan, o. s. v. Finns det ingenting att förstöra blir han i stället självdestruktiv, d. v. s. han försöker ta sitt eget liv.

Åkalla ont väsen

Den onde kan åkalla ett valfritt ont väsen (se nedan). Det finns emellertid inget som garanterar att varelsen hörsammar åkallelsen, eller lyder eller är ens är vänligt inställd om han nu kommer. Väsenet brukar dock kunna samarbeta, speciellt om den onde har ett uppdrag påtvingat från högre ort.

Nivå 6 Tidsdöd

Den onde kan stoppa tiden för ett kort ögonblick och fritt röra sig i detta "tidshål". Under det att tiden stoppas kan den onde röra sig obehindrat utan att någon annan kan agera. Allting ter sig normalt för den som befinner sig i tidshålet förutom att allt står stilla, allt levande har "stelnat". Effekten varar i 1T3 SR.

Förvränga rum

Den onde har makt att förvränga rum, såtillvida att han kan förflytta sig från en plats till en annan. Helst skall man känna till platsen man skall förflytta sig till, annars riskerar man att fastna i en vägg eller hamna mitt ute i luften. Platsen kan annars ligga var som helst inom ett avstånd på upp till MSTx100 meter. Effekten är omedelbar.

Själsdöd

Genom att titta på ett offer kan den onde "suga ut" dennes själ genom att övervinna offrets MST med sin egen på Motståndstabellen. Förmågan kan endast användas om man har ögonkontakt med offret. Effekten blir givetvis att offrets kropp dör. Den onde kan sedan använda själen på valfritt sätt, exakt hur är upp till SL att bestämma.

Besätta

Den onde kan lämna sin egen kropp för att besätta en annan varelses kropp. Man måste kunna se offret eller besitta något för

denne verkligt viktigt personligt föremål. För att besätta en kropp måste den onde övervinna offrets MST med sin egen på Motståndstabellen. Den ondes egen kropp ligger helt frånvarande och bokstavligen själlös under tiden. Den onde har total kontroll över den kropp som denne har besatt. En besatt kropp blir dock uttjänt efter MST dagar (d. v. s. efter det antal dagar som den besatte personen hade MST måste den onde lämna kroppen).

Ondskans teknologi

Ondskans agenter, stridsmän och följeslagare besitter en teknologi som i mångt och mycket är överlägsen mänsklighetens. "Den svarta teknologin", som den namngivits av Brödraskapet, bygger till stor del på s. k. bioteknologi. Tekroner och andra ingenjörer kan ur ett organiskt grundmaterial skapa extremt avancerade konstruktioner, som bl. a. har förmågan att reparera sig själva, d. v. s. läka sårade organ och söndertrasad organisk materia. Microchips och ledningar är ersatta med hjärnor och nerver vilket gör att de är snabbare, mer lättanvända och flexibla än sina konstruerade teknologiska motsvarigheter.

Denna typ av utrustning, oftast vapen och fordon, besitter mer eller mindre egna viljor, de är bokstavligen besjälade. Det är därför mycket svårt att ge en generell beskrivning av bioteknologin eftersom varje objekt är en egen individ med personlighet och framförallt individuellt utseende. Dessa teknologiska under vars hud härdat och vars skelett är hårdare än stål saknar dock ofta förmågan att kontrollera sin egen vilja. De är tämjda och kuvade att lyda order utan tvekan och på ett precist vis utföra sina uppgifter.

Nackdelen med teknologin ligger också i det faktum att de just är levande varelser, eftersom alla levande organismer kräver energi i någon form. Bioteknologiska skapelser är extremt energisnåla men kräver energi, oftast kande dock själva tillgodose sitt energibehov, medan andra måste "matas". Andra konstruktioner kan försänkas eller försänka sig själv i en "dvala" som gör att de inte kräver energi när de inte används, men å andra sidan tar 15 minuter att aktivera.

De energidoser som apparaturen kräver är ofta av sådant slag att de bejakar det ondas väsen, t. ex. i form av blod eller rått kött. Energin dras vid utebliven utfodring från den individ som det bioteknologiska hjälpmedlet är sammanlänkat med. Större enheter som fordon och skepp har ofta självgenererande energisystem och är således helt självförsörjande, även om de inte har något emot att få extra energitillskott.

Bioteknologi kräver energi för att förnya celler och inneboende kraft medan nekrotek konstruktioner får sina energibehov ombesörjda genom att besudla själar, ta deras kraft eller sluka dem.

Nekro- och bioteknologiska vapen används endast av Ondskans privilegierade elitstyrkor och är alltså ingenting som vilken nekromutant som helst har tillgång till.

Azoghuol

SKADA: 3T10+5

Azoghuolen är ett närstridsvapen bestående av en stav med en roterande sågklinga i ena änden och används som en kort lans eller ett extremt långt svärd. Klingan, vars egg är gjord av ett extremt hårt okänt material, roterar med mycket hög hastighet. Vapnet kräver 4 KP blod var tionde timme. Vid strid kan den själv via klingans porer "suga" i sig en KP per träff i levande kött. Vapnet kan försänkas i dvala.

Betzeluese

En betzeluese är ett parasitiskt väsen som förbättrar bärarens synsinne. Betzeluser finns i ett antal olika varianter med allt från kikaliknande effekt till något som i princip fungerar som röntgensyn. Parasiten planteras in i ögat och har efter en vecka helt ersatt ögongloben. Den är helt blodröd och påminner om rått kött, sårar som på en liten vit prick som pupill.

Organismen suger sin energi (1 KP blod per dygn) ur sin "värd". Förlusten kan ersättas med att värden själv förtär fem gånger så mycket blod.

Elfahtah

SKADA: 5T6

Elfahtahn kan i det närmaste liknas vid en eldkastare. Den slungar plasmaeld som fäster på offret eller målet och som brinner med intensiv kraft, och om attacken träffar räknas det därför som om man automatiskt träffas igen de kommande tio SR:na. Plasman kan *bara* släckas genom att kvävas med jord. Varje elfahtah producerar själv sin ammunition, d. v. s. plasman. Detta innebär en begränsning eftersom organismen endast kan producera 5 plasmabollar i timmen. Den har dock ett "magasin" i vilket den kan lagra upp till 30 laddningar.

Gretchjakth

SKADA: 3T10+15

Gretchjakthen är ett vapen som slungar ut mycket skarpa diskar vilka roterar med extremt hög hastighet och orsakar allvarliga skador. De kapar lemmar och penetrerar hårda material som gevärskulor genom papper. Apparaturen är extremt funktionell och hållbar men kräver blod för att fungera. Under det att vapnet är verksamt kräver det 1 KP färskt blod var femtonde minut. Alla gretchjakther kan försänkas i dvala och kräver då ingen energi.

Illitachk

Illitachken är ett otäckt bioteknetiskt tillbehör som tillåter användaren att andas nästan hur syrefattig atmosfär som helst genom att komprimera syrehalten. Gaser neutraliseras helt av den otäcka konstruktionen. Illitachk är en varelse som fästs på bärarens kropp och täcker över dennes andningsorgan. Den griper tag i bärarens kött med sina kloliknande tentakelarmar, fäster sig och

växer samman med denne i en symbios. Det är svårt att via talorgan kommunicera med detta väsen fäst över munnen. Föda måste slussas in via en smal öppning på sidan av den biotekniska konstruktionen. Att ta bort den kan leda till döden för bäraren eftersom viktiga organ kan skadas om man inte är ytterst försiktig.

Nekroteknologin

Än mer förunderlig och perverterad är nekroteknologin som till skillnad från bioteknologin bygger på döda organismer. Inget mänskligt laboratorium har lyckats knäcka den kod efter vilken konstruktionerna byggs och verkar.

Alimahn

Alimahnen är ett vapen som attackerar psyket hos offret genom att slunga ut psi-stötar. Vid en attack jämför man offrets MST med alimahnens attackvärde på 20 på Motståndstabellen. Om attacken lyckas tar offret 4T6 i totala KP i skada och är förlamat under 20-FYS stridsrundor. Vapnet ser ut som en förvriden hjärna täckt av ett tunt grönsvart brosklager. Användaren fäster vapnet vid sin hand och det länkar sig själv till bäraren via tarmliknande utskott. Vapnet suger energi från bärarens själ, 2 poäng MST från bäraren för varje gång den varit aktiv. Dessa poäng återfås som vanligt.

Nekrolans

SKADA: 2T6+6

Nekrolansen är ett mycket långt tvåhandssvärd tillverkat i svart brosk. Det är alltid graverat med en för mänskligheten främmande och till utseendet ålderdomlig runskrift. Nekrolansen gör både fysisk och psykisk skada eftersom det kräver själars kraft för att verka. Nekrolansen suger automatiskt 1T6 MST var gång den gör minst 1KP i skada. Om den inte får "suga" kraft ur någon fiendes själ inom ett dygn kommer vapnet att kräva och automatiskt ta 1T4 poäng av sin bärarens MST. Var femte dag kommer vapnet, vars egen sjuka kraftsfär kan liknas vid en själ, försöka överta sin bärarens psyke och tvinga denne att med nekrolansens hjälp dräpa så många som möjligt. Bärarens MST sätts då in i Motståndstabellen mot vapnets MST på 10. Om vapnet vinner striden kommer bäraren gå bärsärkargång i 1T4 minuter och försöka döda och skada allt i sin väg.

Gicihiid

Om det så endast finns en gnutta liv i en kropp kan man placera den nekrotekniska installationen gicihiid i dennes bröstorg. Den säregna konstruktionen, tillverkad av döda broskvävnader, underliga muskulaturer och plastliknande slangsystem, ersätter organ som hjärta och lungor. Individens får nytt liv men inte på sina egna villkor. Dess blod rinner genom ett sjukt artificiellt hjärta och personens sinnelag fördunklas. Genom att konstruktionen är av nekroteknologisk natur drar den 2 poäng MST av

innehavaren var 24:e timme. Genom att döda en människa kan bäraren "ge" gicihiiden dess 2 poäng från den döende genom att beröra denne. Detta är något som bäraren instinktivt känner till.

Nerogop

Nerogopen är ett cybernetiskt öga. Det fästs över bärarens ögonhåla och dess tentakellika synnerver söker sig själv in i människans hjärna (oerhört smärtsamt). Via det nya ögat, som utifrån ser ut som en påklitrad mindre sjöstärna med ett ondskefullt öga i mitten, kan användaren se personers auror. Hurvida folk är onda eller goda visar sig sålunda automatiskt. Ögat ser i mörker och genom rök och dimma. Ögat drar ett poäng MST var 24:e timme från bäraren. Genom att döda en människa kan bäraren "ge" nerogopen dess poäng från den döende genom att beröra denne. Detta är något som bäraren instinktivt känner till.

Ondskans sju portaler

Ondskan äger portaler genom vilka den tar sig in i vår dimension. Portalerna har funnits i solsystemet sedan urminnes tider, långt före de första människorna ens var påtänkta av sina skapare.

Portalerna återfanns av besökare i vårt solsystem för miljontals år sedan. Dessa visa livsformer, medlemmar av en civilisation som redan då var långt mycket äldre än mänskligheten någonsin kommer att bli, förseglade solsystemet genom att låta uppföra stoder som skulle kunna stå emot tidens tand i århundraden och som skulle tjäna som varningstecken. Därefter drog sig besökarna tillbaka och stämplade det jordiska solsystemet som en negativ och besmittad zon. Solssystemet föll i glömska och besöken av främmande existenser begränsades starkt av de myter som uppstod kring den tabubelagda zonen.

När människan oändligt långt senare återfann dessa varningstecken, de utplacerade stoderna, var man alltför ung för att kunna förstå den information som stoderna innehöll. I stället forskade man kring dessa, men eftersom forskningen inte ledde någonstans lades den ned på ett ganska tidigt stadium. Det ryktas dock att en av forskningsgrupperna hade lyckats öppna den Femte portalen för att försöka använda den själva för resor i det oändliga. Det tragiska var det att öppnandet inte skulle komma att tillföra mänskligheten något gott. Man hade just gläntat en av Ondskans sju portar och öppnat dörren till en mycket sjuk värld vars invånare inte skulle vara sena att hälsa på.

Portalerna

I solsystemet finns sju portaler, varav fem är markerade av stoder; tretton stycken tretton meter höga, genomskinliga, helt släta monoliter av okänt material. De två sista portalerna upptäcktes aldrig av stodbyggarna och är såvitt man vet alltjämt oupptäckta. På Nero ligger den Första portalen, i Jupiters röda fläck den Andra, på Uranus måne Oberon den Tredje, på Pluto den Fjärde (belägen i Gehenna), och på Mars södra halvklot, i den

Döda zonen, ligger den Femte (dess stoder slogs dock sönder under terraformeringsprojektet).

Ondskan har inte lyckats väcka alla portalerna till liv, inte heller har man lyckats finna samtliga. De som inte är kända av mänskligheten är inte heller kända av Ondskan och därför inte tagna i bruk, de övriga används dock flitigt för transporter av Ondskans horder.

En portal är ingen fysisk port eller öppning. Den är ej heller synlig för blotta ögat, inte ens med extrema hjälpmedel. Det enda sättet att upptäcka en portal är med extrema parapsykologiska krafter, krafter som hittills endast Ondskan besitter. Vart exakt portalerna leder kan man inte med klarhet fastställa eftersom ingen har tagit sig igenom till den andra sidan.

Ondskans väsen

Pretorerna

De mäktigaste kända representanterna för Ondskan är de s. k. pretorerna, vilka är sju till antalet. Dessa är väsen med övernaturliga krafter av oförståeliga proportioner. De sprider Ondskans budskap via de personer som tjänar dem och via dem som är svaga. Med hjälp av onda krafter och förvriden högteknologi skall de genomföra sina åligganden. I det fördolda konspirerar de med de förledda själarna, de som brinner av hat och missriktade ambitioner. Kulter och hemliga sällskap bildas runt de onda pretorerna, genom att förvrida den mänskliga världen och påverka verkligheten skall Ondskan slutligen nå sitt mål, mänsklighetens totala förslavande och undergång.

Dessa beskrivs nedan mycket kort utan grundgenskapsvärden och liknande, eftersom dessa krafter är omätbara med mänsklighetens referens.

Ilian

Ilian är den mäktigaste av pretorerna och den som betraktas som deras överhuvud, den som vakar över de övriga pretorerna. Ilian är förintelsens herre, mästaren med makt över allt levande och dött. Det finns inte några kulter som är anknutna till Ilian på något sätt.

Demogonis

Demogonis är plågornas mästarinna och den svarta dödens budbärare. Pretoren sprider ständigt vidare förmågan att sprida den svarta döden. Hennes mål är att göra Den svarta dödens brödraskap till en ännu större organisation än vad den är idag.

Muawijhe

Drömmarnas furste och Sömnens mästare är två av de namn Muawihje bär. Han färdas in och ut ur människornas drömmar och inplanterar där små drömhelveten i vilka de får leva varje gång de stänger ögonen. Han har även stort inflytande på den verksamhet som hålls kring drömfabrikerna.

Chidriel

Chidriel är njutningarnas pretor, den som skapar både sinnliga och fysiska njutningar av alla de slag. Det är inte säkert att den som blir utsatt njuter, men Chidriel njuter ständigt. Genom att tvingas att söka den ständiga njutningen glömmar mänskligheten sina verkliga åligganden.

Alegroth

Alegroth är den onda teknologins demon och tektronernas skapare. Han sprider överallt sin älskade teknologi och Ondskans sjuka vetenskaper och är bland annat den som infiltrerar cyberkosmos med ofattbara väsen.

Mohdes

Maskarnas herre är ett av de många namn som pretoren Mohdes har fått. Han är spridare av förruttnelse, både moralisk och fysisk. De kultister som samlas kring Mohdes sällskap är oftast synnerligen obehagliga och perverterade.

Semaj

Uppvigling och olydnad är den gåva som givits Semaj, inte att

praktisera, utan att sprida vart än pretoren kommer. De kulter som kontrolleras av Semaj sysslar i högre grad än andra kulter med uppvigling och uppror.

Ondskans väsen

Nedan beskrivs Ondskans väsen med grundegenskapsvärden, kraftnivåer, färdigheter och förmågor. De grundegenskapsvärden som ges är typvärden, d. v. s. de värden som en genomsnittlig individ av den sorten har. Dessa värden kan alltså varieras uppåt eller nedåt beroende på om det är en ovanligt farlig eller ovanligt svag individ. Detsamma gäller färdighetsvärdena och i viss mån även förmågorna. Kraftnivån är den nivå som den onda har i den onda kraften, om nivån anges med ett intervall väljer SL den nivå som kan anses lämpligast. Anpassa dig efter rollpersonernas styrka.

Kairath

Kairatherna är varelser skapade av Ondskan för att vara mänsklighetens gissel. De planteras in i de stora megastäderna, där de lever och rör sig på de lägsta nivåerna och nere i kloakerna under sin ständiga jakt på byten.



Kairathen består av en grundstomme av metall och halvruddet kött, till vilken det har fogats stora mängder skrot och annan materia som kairathen har samlat på sig under sin vistelse i kloakerna. Varelser lever inte på att döda sina byten, utan av att sammanfoga dem med sin kropp för att sedan använda deras livsenergi för att själv överleva. I den symbios som uppstår vid sammanlänkningen kan varelser överleva i flera dagar under det att den smärtsamma processen pågår. Den har ett monstrosöst ansikte och påminner i övrigt om en gigantisk humanoid.

GRUNDEGENSKAPER

STY	29	FYS	20	SB	+4T6
STO	34	INT	8	KP	54
SMI	10	MST	12	FÖRFL.	30 M/SR

KRAFTNIVÅ: 0

FÄRDIGHETER: Iakttagelseförmåga 45%, Rörliga manövrar 50%, Obeväpnad strid 85%, Undvika 60%

FÖRMÅGOR: Helt blind, men har en extrem sonar vilket gör att den 'ser' lika bra i kolsvart mörker som mitt på ljusa dagen.

ÖVRIGT: Naturligt skydd 5 poäng

VAPEN: 2 Klor 1T10, 1 Bett 2T8 med halv SB

Ezuguhler

Dessa Ondskans gigantiska monster är skapade enbart för att sprida död och förintelse omkring sig. De påminner mycket om gigantiska semi-mekaniska svarta vargar med tre huvuden vars käkar fyllda med sylvassa huggtänder ständigt smattrar mot varandra. Mankhöjden är ungefär 175 centimeter.

Blod och eld är deras rätta element och de formligen älskar döden, och visar sin kärlek till denna så fort de får tillfälle. Ingen människa går säker i deras närhet, och ibland har det t. o. m. har brusat upp så i stridens hetta att de attackerat den egna sidans soldater. De följer Ondskans horder vart än dessa beger sig.

GRUNDEGENSKAPER

STY	28	FYS	18	SB	+3T6
STO	24	INT	11	KP	42
SMI	18	MST	14	FÖRFL.	36 M/SR

KRAFTNIVÅ: 0

FÄRDIGHETER: Iakttagelseförmåga 55%, Rörliga manövrar 75%, Obeväpnad strid 75%, 2 Klor 1T8), Undvika 45%

FÖRMÅGOR: Immuna mot alla former av eld

VAPEN: 3 Bett 1T10+3 med halv SB



Legionärer

Stommen i Ondskans legioner utgörs av legionärerna, de till synes outtröttliga soldaterna som effektivt nedkämpar allt mänskligt motstånd.

Legionärerna är ganska stora humanoider vars kroppar täcks av mycket små lila-svarta fjäll. De har mänskliga anletsdrag, men deras kraftiga käkar är fyllda med sylvassa tänder. Ögonen är vanligtvis lysande röda. De bär kraftig bepansring och tunga vapen vilka de använder med glädje för att utplåna det de föraktar mest av allt; skönhet, ljus och liv (i mänsklig form). Legionärerna är totalt fanatiska och fungerar ganska dåligt enskilt då de är dåliga på att ta egna initiativ. Får de bara en stark ledare fungerar de dock mycket bra och blir fullkomligt livsfarliga.

GRUNDEGENSKAPER

STY	18	FYS	16	SB	+1T4
STO	13	INT	6	KP	29
SMI	13	MST	9	FÖRFL.	29 M/SR

KRAFTNIVÅ: 0

FÄRDIGHETER: Iakttagelseförmåga 50%, Rörliga manövrar 65%, 3 stridsfärdigheter 70%, Undvika 35%

FÖRMÅGOR: Mörkerseende

VAPEN: Närstrids- och avståndsvapen

Nekromutanter

Nekromutanterna är spillror av mänsklighet, förvridna kroppar som totalt förlorat alla mänskliga känslor och karaktärsdrag. De första nekromutanterna var Neros kolonisatörer, men sedan dess har miljontals människor dödade eller tillfångatagna på de oräkneliga slagfälten tagits omhand och omformats till kropp och sinne.

Allteftersom Ondskans inflytande på dessa oförsvarbara offer gradvis ökar förändras också deras yttre. Deras drag förvrids tills det är omöjligt att känna igen dem och samtidigt utvecklar de inre organ som i sin konstruktion påminner om Ondskans övriga varelsers organ. Dessutom förvrids deras sinnen och de blir viljelösa redskap i Ondskans händer och gör vadhelst de beordras. De blir helt enkelt i slutänden vad man skulle kunna likna vid levande döda, med en önskan; att sprida död och förintelse och krossa mänskligheten.

GRUNDEGENSKAPER

(modiferingar på personens tidigare värden)

STY	+5 (16)	FYS	-2 (9)	SB	+1T4
STO	±0 (11)	INT	-3 (8)	KP	20
SMI	-1 (10)	MST	-2 (9)	FÖRFL.	21 M/SR

KRAFTNIVÅ: 0

FÄRDIGHETER: Samma som tidigare, +25 på Iakttagelseförmåga, +15 på Enhands närstridsvapen, Gevär och Pistol.

FÖRMÅGOR: Totalt mörkerseende. Ypperlig lukt och hörsel. Kan inte dö av ålder.

Nefariter

Nefariterna är näst pretorerna Ondskans farligaste redskap. De är intelligenta, farliga och bedrägliga, mänsklighetens sanna plågoandar. Deras kall verkar vara att göra varje plats de kommer till ett litet helvete för sig, ett brinnande inferno fyllt av smärta och lidande utan slut.

En nefarits utseende är halvmänskligt med vissa övernaturliga drag, exempelvis upp till trettio centimeter långa taggar som sticker ut från huvudet, djupa sår i bröstkorgen, sammanhållna av kedjor och stålkrampor. Deras kroppar är vanligtvis svårt sargade av tortyrinstrument till följd av deras förkärlek till självspäkning. De har öppna sår som inte vill läka och sår som hålls ihop av krokar och sårklämor. En nefarit klär sig gärna i mar-drömslika konstruktioner av läder, plast och stål.

Nefariterna är utpräglade sadister och masochister vilket gör att de snarare njuter än lider av att bli skadade och dessutom älskar de följaktligen att plåga varelser, dock helst människor. De är fruktansvärda stridsmän som kämpar till synes outtröttligt för att förgöra mänskligheten och de använder alla sorters tunga vapen.

GRUNDEGENSKAPER

STY	34	FYS	21	SB	+3T6
STO	21	INT	18	KP	42
SMI	17	MST	25	FÖRFL.	38 M/SR

KRAFTNIVÅ: 4-6

FÄRDIGHETER: Iakttagelseförmåga 65%, Rörliga manövrar 75%, Övertyga 65% (med hjälp av tortyr 250%), Vapenfärdigheter 75%, Undvika 75%

FÖRMÅGOR: Nefariten påverkas p. g. a. sin natur inte negativt av skador förrän totala KP når noll då den omedelbart dör. Dessutom har de en hundra procentig förmåga att leta upp människor med förmörkade sinnen som kan anses vara lämpliga hjälpmedel för att sprida Ondskan ytterligare (vet automatiskt MST-värdet på alla inom synhåll). P. g. a. sin skicklighet får de alltid anfalla två gånger varje stridsrunda, den andra attacken kommer sist i rundan.

VAPEN: Närstrids- och avståndsvapen

Razider

Raziderna är väldiga varelser, nästan tre meter höga humanoider som går svagt framåtlutade. De är till hälften levande, till hälften mekaniska och består av svart järn, muskelvävnad, glas och blod. Deras ögon är illgula och ständigt blodsprängda och mellan dessa sitter andningshål. Käkarna är ren mekanik, gjorda av de hårdaste av legeringar, okända för mänskligheten, och med huggtänder slipade till en otrolig skärpa. Blodet transporteras runt i kroppen i slangar och hela konstruktionen hålls samman av ett yttre skelett av stål.

Raziderna är precis som nefariterna besatta av tanken på mänsklighetens död och lidande vilket gör att de lätt ger vika för frestelser åt det hållet, även om det inte var deras ursprungliga avsikt.

GRUNDEGENSKAPER

STY	45	FYS	24	SB	+5T6
STO	38	INT	15	KP	62
SMI	8	MST	18	FÖRFL.	32 M/SR

KRAFTNIVÅ: 2-4

FÄRDIGHETER: Iakttagelseförmåga 75%, Rörliga manövrar 75%, samtliga skjutvapen 75%, övriga stridsfärdigheter (utom Vapensystem) 60%, Undvika 60%

FÖRMÅGOR: En razid kan genom att använda en illusion dölja sitt sanna jag och anta mänsklig form. Illusionen kan endast genomskådas genom att aktivt försöka övervinna illusionens svårighetsgrad (25) med MST på Motståndstabellen (man måste alltså uppge att man försöker genomskåda en eventuell illusion).

VAPEN: Tunga avståndsvapen

Renegader

Otaliga är de människor som Ondskan kontrollerar. Större delen av dem har blivit nekromutanter, men ett ganska stort antal har utvalts till att utgöra officerskåren i Ondskans legioner. Dessa s. k. renegader har inte missbildats på samma sätt som nekromutanterna, utan de har fått behålla sin initiativförmåga och sitt klara tänkande och är därför ypperliga ledare. De absoluta främsta av dem tituleras mörkerherrar. De har kvar exakt samma värden som de tidigare hade, både i grundegenskaper och färdigheter. De har dock förvridits till sinnet till att förlora alla former av medkänsla och mänsklighet, drag som ersatts med grymhet och blodtörst.

Tekroner

Tekronerna, stumma och saktmodiga, sköter alla maskiner och all utrustning som Ondskan har och de gör de bättre än någon mänsklig tekniker någonsin kunnat drömma om att själv göra det.

En tekron är en spindelliknade humanoid av metall och okända material. Deras yttre är helt mekaniskt, och deras inre är endast delvis organiskt. En tekron behöver aldrig sova eller äta vilket gör att de arbetar ständigt och är helt outtröttliga. De har ingen annan livsuppgift än att sköta om maskinerna vilka de betraktar som sina vänner (om de nu känner till det ordet) och de försvarar dem med all sin styrka. I arbetet bär de ständigt med sig ett otal verktyg, borrar, motorsågar och spikpistoler, som kan användas för självförsvar och arbete.

GRUNDEGENSKAPER

STY	15	FYS	15	SB	+1T4
STO	16	INT	21	KP	31
SMI	13	MST	16	FÖRFL.	28 M/SR

KRAFTNIVÅ: 0-1

FÄRDIGHETER: Datorkunskap 120%, Elektronik 120%, Iakttagelseförmåga 75%, Rörliga manövrar 45%, Teknik 120%, Enhands närstridsvapen 65%, Pistol 65%, Undvika 25%.

FÖRMÅGOR: Alla tekroner har maskinempati, d. v. s. de ser automatiskt hur en maskin fungerar, vad den har för syfte och hur den bäst kan repareras vid fel.

VAPEN: Arbetsredskap





I DE TERRAFORMERADE PLANETERNAS KOLOSSALA MEGASTÄDER ÄR KLASSKILLNADERNA SOM MEST PÅTAGLIGA, DÄR MÖRKERTALET AV ARBETSLÖSA, DE SOM LIGGER UTANFÖR FÖRETAGENS INFLYTANDE, LEVER AV INGENTING, MEDAN DE FRAMGÅNGSRIKA LEVER I OFATTBAR LYX, KILOMETRAR OVANFÖR DET INFEKTERADE TRÄSK SOM SLUMMEN UTGÖR. DÄREMELLAN FINNS DEN ANONYMA OCEAN AV TJÄNSTEMÄN, FABRIKSARBETARE OCH BYRÅKRATER SOM FÅR MEGACORPENS KUGGHJUL ATT SNURRA PÅ I HYSTERISK STRÄVAN ATT BLI STÖRST.

Klasskillnaderna är enorma, den som är fattig har ingenting och lever på samhällets botten medan den som är rik har allt och lever högst upp på samhällssteget. I överklassområdena är allt kliniskt rent, medan det i slummen knappt går att urskilja vad som är marken. Mellan sjuttio och åttio procent ligger dock någonstans mitt emellan, i en avskärmad medelklassidyll som endast tillfälligtvis bryts av den brottslighet som metropolisen förgäves försöker undertrycka.

Städerna är givetvis de viktigaste platserna i hela

solsystemet. Där finns allt man kan behöva, och företagens styrelser och ledningar, fabriker, butiker, bostäder, o. s. v. Varje stad är i princip en helt självförsörjande enhet som sjuder av liv, ljus, ljud och rörelse. Överallt sträcker sig gigantiska byggnader av glas, stål och betong upp mot den alltför ofta nattsvarta himlen som dock är i princip omöjlig att se från marknivån då luften genomkorsas av broar, tubelink-banor och fotvägar, ett slags gångbanor med rullband som löper i alla tänkbara riktningar.

Mitt i denna fantastiska storstadscjungle lever den enskilde individen, oftast utan att kunna påverka sin omvärld. Man vet egentligen aldrig riktigt var man befinner sig. De flesta har redan glömt vilka av stadens nivåer som ligger under eller ovan jord och det är i princip omöjligt att urskilja vad som är "marknivån". Byggnaderna är ofantligt höga; det finns knappast några byggnader som har färre än etthundrafemtio våningar. De högsta stälgi-ganterna når höjder på flera kilometer och har långt över trehundra våningar. Dessa ofantliga höjder är nödvändiga för att man skall kunna få plats i städerna, och möjliga endast genom extrema arkitektoniska lösningar och utom-jordiska byggmaterial. Befolkningsexplosionerna har gjort att det finns miljarder och åter miljarder människor som skall bo någonstans, och av dessa bor drygt 95% i städerna.

På de övriga planeterna i solsystemet har givetvis förutsättningarna för byggandet av dessa s. k. megastäder varit något annorlunda än på Jorden, varför städerna ute i rymden ser något annorlunda ut än det fåtal som finns på Jorden. De städer som beskrivs nedan är dock de som finns ute i rymden, på Mars, Venus, Merkurius och alla de andra planeterna (utom Saturnus) och deras månar.

Blocken

Staden består av ett stort antal mindre enheter av vilka de flesta i sig själva är självförsörjande megastäder i miniatyr. Dessa enheter kallas för block. Blocken binds samman av diverse kommunikationer som tillhör de olika megacorporna, vilket även blocken gör, även om det inte är många som tänker på det. Om man skall jämföra med våra dagar skulle man kunna säga att blocken är *R•Y•M•D*s stadsdelar, men skillnaden mellan de olika blocken är mycket mer markerad i framtidens städer än vad den är i våra. Som exempel kan sägas att det år 2192 inte är ovanligt att man lever hela sitt liv i ett och samma block, och aldrig ens är utanför det under en hel livstid, men i våra dagar vistas vi i alla fall ganska ofta i skilda delar av de städer som vi lever i, även om vi kanske bor kvar på samma plats som vi växte upp på.

De flesta av blocken har någon dominerande funktion, exempelvis bostäder eller affärer,

men i varje block finns allt som man behöver för att överleva, bostäder, sjukhus, restauranger, nöjesställen, skolor o. s. v. Vill man göra någonting riktigt ordentligt, exempelvis roa sig kungligt, vilket inte alltför många har råd med, åker man till ett specialiserat rekreationsblock.

Som sagt ägs varje block i slutänden av samma megacorp som har ett stort kontor någonstans i toppen av blocket och sedan finns det kanske fem olika fastighetsbolag, fyra olika kreditinstitut, 290 matvarubutiker, 23 restauranger, 35 matvarukedjor, 78 rörmokare och 31 massageinstitut som alla är enskilda firmor som konkurrerar med varandra, men som i slutänden alltid till 51% ägs av samma megacorp.

Varje block är i princip en enskild stad och detta gör att standarden varierar mycket beroende på vart i blocket man beger sig. Högst upp i blocket ligger alltid de delar som är präglade av mest överflödigt lyx och det är där som företagspamparna och deras allra närmaste och käraste håller till. På de nivåerna är oftast säkerhetspådragen enorma och det brukar var mycket svårt att ta sig dit om man inte har något mycket speciellt ärende. Ju längre ner man sedan tar sig, desto lägre blir standarden och längst ned ligger den totala slummen, No-Gos, där oftast inte ens metropolisen orkar gripa in för att rensa upp. Där nere förs ett hemskt liv präglat av våld och lidande, ett liv som endast de starka och i vissa fall de smarta överlever.

Administrationsblock

I administrationsblocken har företagen vad man skulle kunna kalla sina "hjärnor". Här finns alla de stora försäkringsbolagen, bankernas huvudkontor, de gigantiska administrativa enheterna, makalösa databanker, m. m. Utan dessa block skulle troligtvis i varje fall ganska stora delar av städerna stå stilla då det även är här som de flesta megacorporna har sina viktiga styrelser placerade. Livet i administrationsblocken präglas på ett annat sätt än den övriga staden av stress, renlighet, ändamålsenlighet och målmedvetenhet. Inte någonstans i de administrativa blocken går det att finna den minsta smutsfläck, och det finns inte ens ett endas-

te litet område som man, om man hade lust, skulle kunna definiera som slum. De övriga etablissemang som är förlagda i dessa block, (bostäder, restauranger, livsmedelsenheter), är alltid av högsta kvalitet eftersom deras kundklientel består av idel välbetalda tjänstemän som bara nöjer sig med det bästa.

Bostadsblock

De flesta av städernas block är vad man kallar bostadsblock. Dessa block innehåller till största delen bostadsenheter där exempelvis de lägre anställda vid administrationsblocken, de anställda vid produktionsblocken, o. s. v. bor. Dessutom bor och lever givetvis alla de människor som arbetar inom blocket här. Här finns allt du behöver för att kunna föra ett normalt liv, ungefär som i alla andra block med den skillnaden att utbudet här är mindre och enklare än vad det är i de specialiserade blocken.

Fysiskt så karakteriseras bostadsblocken av funktionalitet, vilket ofta innebär tråkighet. Den enda överflödiga utsmyckning som finns är de kopiösa mängderna reklamskyltar. Kommunikationerna till och från bostadsblocken är också mycket omfattande, och en aldrig sinande ström av resenärer färdas fram och tillbaka över de hisnande och neonupplysta avgrunder som skiljer blocken åt. Detta gör också att kontrollen av in- och utpasserande är näst intill obefintlig, och bostadsblocken är också de mest tacksamma grogrunderna för brottslighet.

I bostadsblocken varierar därför standarden och säkerheten på ett mer extremt sätt än i de flesta andra block. Ett våningsplan kan vara helt övertaget av ett ungdomsgäng, medan det som ligger en våning ovan- eller nedanför kan vara fullkomligt befriat från brottslighet. Dock är den materiella standarden ofta ganska likartad i hela blocken, med undantag för de extrema topo- och bottenvåningarna.

Distributionsblock

Över hela staden ligger distributionsblocken spridda. Dessa inrymmer butiksenheter där allt mellan himmel och jord (syntetiska människor, leksaker, hemcybernetik, matvaror) finns till salu. Dessa

inrättningar skulle kunna jämföras med våra tiders varuhus, med den skillnaden att de är ofattbart mycket större.

Butiksenheterna präglas av en distinkt serviceanda. Inget försäljningsknep är förbjudet och allt från underligt klädda, hotfulla män till tredimensionella hologram försöker lura kunderna att köpa allt som de absolut inte behöver. Samtliga butiker har datorer som på nolltid kan ta fram vilken uppgift som helst som rör deras sortiment och dessutom har de alltid mycket avancerade larmsystem som samtliga varor, t. o. m. den minsta knappål är märkt med. Snatteri är någonting som gemene man inte bör försöka att befatta sig med, det leder obönhörligen till hårda straff.

Lagerblock

Dessa block kan anses vara de tråkigaste eller de rikaste i de flesta städerna. Här förekommer ingen direkt yrkesverksamhet förutom att man tar hand om alla de varor som skall föras till olika platser, kanske bort från planeten. Lagerblocken är oftast byggda i en väldigt tråkig stil och har, till skillnad från exempelvis distributionsblocken, en mest praktisk funktion. Det rent kosmetiska utseendet på det lager där en vara förvaras har faktiskt inte någon märkbar inverkan på dess försäljningssiffror.

Lagerblocken är ofta kombinerade med de gigantiska rymdhamnar som utgör ryggraderna i solsystemets kommunikationssystem. Hamnarna med alla dess kringverksamheter; transportbolag, restauranger, hotell och nöjespalats, ligger inrymda ovanpå själva magasinerna och lagren och blir ofta naturliga knutpunkter för stadens interplanetära resenärer.

Bostäderna som hör till lagren och hamnarna är dock sällan tråkiga i samma mening som resten utav blocket, utan på de nivåer där det bor människor är oftast levnadsstandarden ganska hög.

Produktionsblock

I produktionsblocken ligger alla de fabriksenheter som tillverkar allt som håller städerna levande. Det finns i princip ingenting som inte tillverkas här, man kan hitta film-

studior, livsmedelsfabriker (syntetiskt surrogatkött och genmanipulerade spannmål är basen i produktionen, äkta varor finns i princip inte), konfektion (bara syntetmaterial), cybernetik, kemisk industri (droger och läkemedel), raffinaderier, m. m.

De enda industrier som hålls utanför staden är de riktigt farliga industrierna vars tillverkning är förenad med många riskmoment. Dessa förläggs i stället till de ödemarker som oftast omger städerna. Majoriteten av produktionsblocken ligger i utkanten av staden och standarden på bostäderna som finns här är inte särskilt hög. De som har tillräckligt bra betalt söker sig oftast till ett bostadsblock i stället. Blocken är inte indelade efter industrigrenar, utan de mest skilda saker kan tillverkas i samma block.

Produktionsblocken är de delar av städerna man som medborgare oftast undviker, i varje fall de regioner där de stora, smutsiga fabriksanläggningarna ligger. De flesta av fabriksanläggningarna är omgärdade av gigantiska skyddsanläggningar och förutom att de skyddas av InterPol är de dessutom ofta skyddade av s. k. arbetspatruller, arbetare som fått en kort utbildning, som har en viss likhet med metropolens grundtränings, för att sedan vid sidan av sitt arbete kunna tjäna lite extra pengar på att skydda fabriksanläggningarna nattetid. Detta är områden som gängen gärna söker sig till för sina inbördes uppgörelser då det är mycket sällan som polisen kommer hit.

Rehabiliteringsblock

Rehabiliteringsblocken finns i väldigt liten utsträckning i rymdens städer, och de gånger de förekommer beror det oftare på att man har behövt spärra in Ondskans centrum i staden än att man behöver någonstans att göra av brottslingar. Brottslingarna behöver man nämligen betydligt bättre som arbetskraft ute på gruvasteroiderna där de ändå inte har så många ställen att fly till.

En rehabiliteringsenhet är vad man kan kalla för ett fängelse. Oftast är det bara ett eller ett par block som man låtit inhägna för att sedan låta fångarna sköta sig själva därinne. Principen är "en gång in – aldrig ut". Stämningen inne i rehabiliteringsblocken är minst

sagt hatisk och det är oftast svårare att överleva där än på de lägsta nivåerna någon annanstans i städerna. De rehabiliteringsblock som inte från början varit grogrunder för Ondskan har oftast blivit det senare. Detta har man nu insett och därför försöker man att i så stor utsträckning som möjligt motverka inrättandet av nya rehabiliteringsblock, även om det ibland är nödvändigt för att stoppa Ondskans spridning.

Rekreatationsblock

Detta är stadens gigantiska nöjescentra. I dessa block finns teatrar, holovisioner, androidserviceverksamhet, restauranger, nattklubbar, pubar, barer, diskotek, spelhallar, sportarenor, rockklubbar, caféer, o. s. v. Det här är verkligen möjligheternas kvarter, och ingenting är omöjligt att få bara man har tillräckligt mycket krediter på kortet, även om skall akta sig för att vifta med det alltför mycket. På vissa planeter kan det dock vara svårt att få tag i riktigt allting, marknaden är ju faktiskt inte lika stor överallt. Det här är också den plats organiserade brottsligheten oftast är som mest märkbar; illegal utskänkning av alkohol, utpressning, illegala spelhallar med "fixade" hjälpmedel, beskyddarverksamhet, utpressning, prostitution, m. m. är vanligt förekommande, vilket dock inte den vanlige kunden märker särskilt mycket av eftersom allting sker i det fördolda.

Dessa block är oftast förlagda in mot centrum av staden och man kan lugnt säga att de är mycket populära bland de flesta av stadens invånare.

Serviceblock

Även serviceblocken, liksom rehabiliteringsblocken, är en företeelse som minskar allt mer i städerna, då mer och mer avancerade anläggningar av den karaktär som finns i serviceblocken förläggs till de övriga blocken. Från början var de tänkta som serviceinrättningar för gamla och sjuka, d. v. s. sjukhus och ålderdomsenheter. Dessutom var det tänkt att man skulle kunna ha utbildningsenheter och uppfostringsenheter på samma plats. Nu har dock dessa block övergått till att få en mer övergripande ser-

vicefunktion. Här finns alltifrån frisörer till bilmekaniker, tatuerare till programmerare. Precis som i rekreationsblocken går det att hitta personer som kan prestera det mesta, bara man har tillräckligt med krediter.

Terraformerings-block

TF-blocken är en speciell sorts block som främst förekommer på de planeter där ännu inte terraformeringen är fullständig och där man behöver förse staden med exempelvis konstgjort solljus och liknande. De huserar fantastiska konstruktioner som kan ta upp flera nivåer. De som arbetar i ett TF-block betraktas med respekt, oavsett social standard.

Företags-blocken

Eftersom alla megacorporna har sina egna block får dessa givetvis en influens som är inspirerad av den anda som genomsyrar hela företaget och alla dess produkter.

Bauhaus

De block som ägs av megacorpen Bauhaus är ganska ofta halvtrista och färglösa, förutom där det dyker upp gigantiska reklampelare som försöker sälja företagets produkter till de anställda. Byggnadsstilen är inte särskilt originell och varierad, utan den stil som kallas neofunktionalism är genomgående, åtminstone på de lägre och mellersta nivåerna. Stilens främsta drag är renhet, d. v. s. regelbundna, geometriska, jämna former utan alltför mycket finesser. Färgvalet är också lätt kliniskt, och det är sällan man ser några av de sprudlande färgkaskader som exempelvis karakteriserar Mishimas block. Mer än i andra företags block är man noga med vem som är vem och till vilka platser dessa personer har tillträde. Det finns inte särskilt många renodlade gäng eller brottsyndikat, och brottsligheten kan inte sägas vara överdrivet omfattande. Ordningen upprätthålls av, förutom InterPol och de övriga polisstyrkorna, uniformerade s. k. observatörer som utgör ett slags medborgargarde vilket finns i varje Bauhausblock för att minska brottsligheten.

I Bauhausblock är skillnaden mellan de fattiga och de rika ganska markant, även om det är ett ganska litet antal som är rika och ett stort antal som har det någorlunda bra. Riktigt fattiga och utslagna finns det inte särskilt gott om. Det finns ganska gott om oskrivna restriktioner för vilka kläder man får och inte får bära beroende på status i samhället.

Trots all denna ytliga tristess har Bauhausblocken ett ganska vilt och i många fall mycket roande nattliv som dock ter sig lite annorlunda än vad de flesta är vana vid.

Capitol

Capitols block är på sätt och vis Bauhausblockens raka motsats, eftersom det mesta medvetet är byggt i en mycket spännande high-techdesign. Allting är extremt strömlinjeformat och utstuderat och arkitekterna försöker ständigt överglänsa varandra i att skapa de mest spännande futuristiska designerna. Kvaliteten på byggnationerna är dock alltför sällan lysande vilket gör att många av dem är mer eller mindre rivningsmässiga och där man inte orkar restaurera blir det ofta riktiga slumkvarter. Man har sparat in på antalet konstgjorda grönområden och för att se sådana får man oftast bege sig på långa och kostsamma semesterresor. Det mesta är faktiskt av halvdan kvalitet, så även renhållningen. På de smutsigaste ställena kan man få gå i skräp upp på smalbenet, och då befinner du dig troligtvis fortfarande i en distributionssektor. Anledningen till att man hellre satsar på kvantitet än kvalitet är givetvis ekonomiska (många arbetstillfällen till lägre kostnader), men har dessutom en del att göra med den slit-och-släng mentalitet som råder. Nytt och fräscht, hellre än gammalt och pittoreskt.

Ingenstans förekommer så täta strider mellan rivaliserande gäng och brottsyndikat som i Capitols block, främst i "slumkvartieren" på de låga nivåerna där de lågavlönade och utstötta bor. Här vågar oftast inte ens InterPol eller SVOT-grupper rycka in utan brottslingarna får härja relativt ostört, även om det händer att det görs räder. Det är också vanligt att det blossar upp strider mellan rivaliserande kulturer som kan inbegripa hela sektorer i gigantiska inbördeskrig.

Capitols block erbjuder alltid ett överflöd av varor som kan köpas av de flesta och det är aldrig brist på något, tvärtom finns här ett unikt utbud av varor som hos andra företag anses tveksamma på öppna marknaden. Prisnivån ligger något lägre än vad man är van vid från andra block.

Imperial

Det som genomgående präglar Imperials block är de stora kontrasterna i utformning av de lägre och de övre nivåerna. Medan de lägre bostadsnivåerna utgörs av oändliga rader av i stort sett identiska byggnader, övergår dessa till mycket propra men ändå omväxlande och framför allt öppna, ljusa och luftiga områden högre upp. Det nuvarande modet bland arkitekter förespråkar pampighet och monumentalism, vilket har skapat enorma kolonner, stora öppna innertorg och arkader, gigantiska monument över företagsledare, fantastiska fristående palats, o. s. v. Det finns även större konstgjorda grönområden i högre utsträckning än hos övriga corpor, framför allt beroende på att blocken ännu inte överbefolkats så till den milda grad som Mishimas och Capitols block gjort.

Brottsligheten i Imperials block kan bäst beskrivas som medelmåttig i relation till de övriga företagens, d. v. s. ganska omfattande men inte tillräcklig för att vara ett stort problem. Gängverksamheten är mycket omfattande, även om de oftast inte är särskilt aggressivt lagda, utan snarare fyller något slags social funktion. Den höga arbetslösheten i den lilla, extremt datoriserade corpen är det som oftast leder till problem.

Mishima

Mishima, som tillsammans med Capitol är störst i solsystemet, har givetvis magnifika blockkonstruktioner. Vad gäller arkitekturen kan man givetvis skönja japanska och asiatiska influenser, framförallt i utsmyckning av offentliga byggnader, men även längre nedåt. Proportionerna är enorma och skyskraporna är högre än någon annan stans.

På gatorna är det ett ständigt folkmyller som aldrig tycks vilja ta slut, ständigt passe-

rar folk fram och tillbaka, på väg till eller från sina arbeten. Mishima är dessutom den enda corp som tillåter öppen gatuhandel, vilket även det bidrar till att dra ut folk på gatorna, utanför de förhållandevis små bostäderna, ett resultat av en begynnande överbefolkning. Över detta folkmyller reser sig de gigantiska skyskraporna, vars ljusskimrande fasader skriker ut sina budskap till folket.

Man har ett magnifikt utbud av varor för oftast väldigt låga priser. Även hos Mishima finns fantastiska nöjeskvarter, även i de ordinarie bostadsblocken, som kan erbjuda det mesta du kan vara ute efter som kund. Man har man gjort stora besparingar i form av naturområden och liknande och på de som tidigare funnits anlagda har man numera i stället byggt nya kontor och andra inkomstbringande byggnader.

Den organiserade brottsligheten gör sig givetvis ständigt påmind i Mishimas blockkomplex, inte så ofta i form av ungdomsgång, utan oftare i form av välorganiserade brottssyndikat som styrs antingen av Mishima eller någon av de andra megacorporna. Brottsyndikaten opererar i princip som företag inom megacorpen och märks väldigt lite utåt. Den öppna brottsligheten är således extremt låg, och gatuvåld, inbrott och stölder är mycket sällsynta i Mishima-block.

Cybertronic

Cybertronics block karakteriseras av att de i största allmänhet känns i princip kliniskt rena, på vissa platser är det nästan som att besöka ett sjukhus. Alla byggnader är skapade på ett futuristiskt sätt, men ändå snyggt och praktiskt. Distributionsenheterna är klart begränsade i sitt antal och ibland kan det vara svårt att få tag i exakt det man önskar, i all fall i biologisk väg. Teknologiskt går det att köpa eller skaffa sig i princip vad som helst. Väldigt sällan blir man betjänad av en expedit, utan det är nästan alltid androider eller robotar som sköter dessa sysselsättningar, även om man själv knappast märker det.

Nöjesutbudet är helt klart begränsat och har man tänkt sig att riktigt röja loss är in-

te Cybertronics nöjeskvarter den rätta platsen. Det är dock inte heller särskilt mycket gängkrig och liknande då den mycket skickliga interna polisstyrkan i princip alltid har allting under kontroll. De gäng som finns är kontrollerade och gör inget som inte är sanktionerat uppifrån. Visserligen finns det ganska stora klasskillnader inom megacorpen, men dessa märks ganska lite utåt, även om de som finns i det absoluta toppskiktet givetvis har det fruktansvärt mycket bättre än de som sköter städrobotarna.

Trots att allt verkar vara ordnat till det bättre i Cybertronics block finns det vissa inslag som ofta förstör den lugna, kliniskt rena vardagen. Detta inslag är de maskiner som ständigt löper amok genom blocken p. g. a. felprogrammering eller Ondskans inflytande. Dessa smulas dock snabbt sönder och förs till s. k. Mech-Rehab-Storage Block där man förvarar alla "brottsliga" maskindelar. Det har hänt att det har börjat röra sig ordentligt i sådana block...

Brödraskapet

Överallt i företagens block finner man ständigt påminnelser om Brödraskapets närvaro, dels i form av Inkquisitionens hot (för Ondskans närvaro) och reklam (för att ta värvning i inkquisitionstrupperna), dels i form av Missionens budskap (i form av vädjanden om donationer samt information om deras sammankomster).

Brödraskapet har större eller mindre kontor, *konvertorier*, på flera ställen på varje nivå i alla block. De betalar endast en mindre summa till blockets ägare för detta. Konvertorierna varierar enormt i storlek och utformning, från helt vanliga fyrkantiga samlingslokaler till helt fantastiska och enormt imponerande megakatedraler utsmyckade med ett enda syfte — att visa hur mäktiga man egentligen är. Dessa ofantliga, rikligt dekorerade byggnader fungerar främst som kontors- och samlingslokaler och värvningskontor, men i flera fall inrymmer de även fabriker och militärförläggningar.

Livet i städerna

Generellt kan man säga att medel-Svensson på 1900-talet och medel-Jetson på 2100-talet lever ganska liknande liv i den mening att båda har det hyfsat med deras mått mätt. Levnadsstandarden är medelmåttig eller högre för 75% av befolkningen, de som arbetar.

För den som hamnar utanför eller råkar illa ut är det dock värre, för att inte säga mycket värre. På 2100-talet kan du knappast räkna med någon hjälp från samhället, lika lite som du kan räkna med hjälp från din arbetsgivare. Arbetslösheten ligger konstant mellan 15–25% (varierar givetvis från planet till planet), och det finns ingen a-kassa eller socialbidrag. Därav är brottsligheten också mycket hög, och mycket brutal. Inkquisitionen och företagens säkerhetsdivisioner är dock ständigt på jakt efter mer folk att sätta i fängelse eller värva till sina egna led.

De flesta familjer får dock i varje fall delvis gratis uppfostran och utbildning av sina barn i megacorpens regi. Dessutom får man till viss del subventionerade sjukhuskostnader beroende på vilken tjänstegrad man tillhör, de duktiga (de som tjänar mycket) betalar lite, och de dåliga (de som tjänar lite) betalar mycket. Livet är hårt och det är dyrt att ligga på topp.

Den enda möjligheten att verkligen lyckas klättra på samhällsstegen är att hitta sig en egen liten nisch och öppna eget (dock troligtvis kontrollerat av den megacorp som betalat utbildningen) eller göra sitt bästa för att försöka avancera inom företaget man arbetar vid. De flesta står dock och trampar vatten i en evig grottekvarn.

För den som är äventyrslysten är dock ett mycket bra alternativ militärmakten, som betalar bra, erbjuder mycket spänning, en ganska lyxig tillvaro så länge man inte är ute och krigar (vilket i och för sig är ganska ofta), en enastående möjlighet till fysisk träning samt möjlighet till befordran (om man är duktig).



BROTTLIGHET

2 192 EXISTERAR INGA GEMENSAMMA LAGAR FÖR SOLSYSTEMET OCH DESS INVÅNARE. DE OLIKA MEGACORPARNA HAR SINA EGNA LAGAR VILKA I REGEL FAVORISERAR DE RIKA OCH LÄMNA DE FATTIGA TILL VÄRRE ÖDEN. DEN MAKTLÖSA SAMMANSLUTNINGEN AV MARIONETTER I KARTELLEN HAR DOCK INSTIFTAT EN GEMENSAM LAGSAMLING – LAW GALACTICA – SOM UPPRÄTTHÅLLS AV RYMDPOLISEN, MEN EFTERSOM LAGEN ÄR OFULLSTÄNDIG OCH RYMDPOLISEN EGENTLIGEN MAKTLÖS GENTEMOT FÖRETAGENS METROPOLIS, ÄR KARTELLENS ROLL ÄVEN HÄR ÅSKÅDARENS.

Trots företagens säkerhetspolisers närmast totala kontroll över sina anställda är brottsligheten oöver-skådligt stor, och betydligt brutalare än tidigare. Det är främst de arbetslösa, som så att säga lever i ett samhälle helt fränskilt från 'verkligheten', vilka likt en mekanisk Robin Hood tvingas upp och ned för att hämta andan ovanför slummens kvävande tillvaro.

Tuffare och mer utbredd brottslighet har dock även skapat sina motsvarigheter bland brottsbekämparna.

Begrepp som "justitiemord" och "rättssamhälle" existerar inte längre i en värld där människan inte har något att säga till om gentemot makthavarna. Polisens grundinställning är att sätta hårt mot hårt, och att skjuta först och fråga sen är ofta en livsnödvändighet, en fullt laglig livförsäkring för brottsbekämparen.

Rättsväsendet inom företagen består av lagens beskyddare; metropolisen och InterPol, och de som sköter

den byråkratiska delen; juristerna. Inget företag har en generell lag som gäller för alla platser som företaget kontrollerar utan dessa varierar från plats till plats. Dock brukar varje företag ha några grundläggande tankar som genomsyrar deras lagar vart man än kommer.

Det som kännetecknar företagens lagar är att de alla favoriserar de som är rika och starka och håller de fattiga och svaga på mattan. De höga tjänstemännen är immuna mot anklagelser från lägre ort och kan inte dömas för annat än riktigt grova brott. Inte heller lägger man ned extrema resurser på att lösa våldsbrott, rån och inbrott, även om straffen är mycket hårda för den som åker fast. Verksamheten är i stället främst koncentrerad till ekonomisk brottslighet och spionage, då det är detta som utgör ett hot mot i första hand företagen och i förlängningen därmed mot mänskligheten.

Straffen är orimligt och omänskligt hårda, allt för att avskräcka i en tid då brottsligheten är så pass hög. Det behövs dessutom ständigt folk i gruvorna, och det finns ingen billigare arbetskraft än straffångar, ett straff som om det är tillräckligt långt är lika med dödsstraff. Andra straffformer är extremt höga böter (dras automatiskt från kontot; avbetalningsplaner mycket möjliga), samhällstjänst (rensa kloaker, etc.), rehabiliteringsblock (för personer som är för farliga att ha i gruvor) eller helt enkelt dödsstraff.

Metropolisen

Metropolisen har till uppgift att hålla ordning i företagets områden och ta itu med fridstörare. De har långt gående befogenheter, och av den vanliga befolkningen är det ingen som vågar säga emot en MetroPol, detta leder nämligen troligtvis till fem års straffarbete på någon av asteroiderna i gruvbältet. De flesta av metropoliserna anser sig vara ett slags Lagens förkämpar, precis som rymdpoliserna gör, men med en stor skillnad. Rymdpoliserna vill skydda de svaga, metropolisen vill upprätthålla lagen till varje pris.

Metropoliserna har totala befogenheter och agerar ofta domare och jury och utdömer straffet redan på brottsplatsen, inte alltför sällan är det dödsstraff med omedelbar verkan. Deras totala befogenheter har gjort att det på vissa platser drivits lite väl långt och där lever befolkningen i ett polissamhälle där metropoliser-na totalt tagit över och med sin överlägsna vapenmakt håller allting under kontroll.

Metropolisernas speciella attackdivisioner och terroristbekämpningsförband, SVOT-grupperna (står för Speciella Vapen Och Taktiker) är betydligt bättre utbildade och utrustade än de reguljära polisstyrkorna.

InterPol

InterPol är de som sköter allt som behöver göras snyggt och riktigt grundligt och det är dessa som tar itu med de ekonomiska brottslingarna och de andra riktiga farliga individerna. De får även ta sig an alla interna upprepningsjobb och har en arbets-

teknik som i viss mån påminner om Kartellens Konsultbyrås. De jobbar ofta "under-cover" i civila kläder. De klär sig med stil och klass, svarta solglasögon, trenchcoat eller kostym och en passande hatt varför de allmänt kallas för "Trenchcoat cops" eller "Kostympoler".

Om möjligt är InterPol mer hänsynslösa och har större befogenheter än metropolisen. De kan göra vad de vill bara de visar upp sin ID-bricka eller använder sitt magnetkort. De samarbetar oftast med metropolisen, även om de tycker att dessa är flåbusar som använder okonventionella metoder, vilket de själva inte heller är så dåliga på.

Juristerna

Juristerna är de som i slutänden skall se till att lagen följs, och det är de som skall utdöma straffen, o. s. v. Eftersom tid är något av det dyrbaraste som finns har man inrättat ett antal domstolar där man ägnar högst tio minuter åt varje brottsmål där megacorpen eller allmänheten är målsägande. I tvistemål och andra mål där mer än en part är inblandade tas detta till en riktig domstol.

Det finns ingen inrättning i samhället som är så genomkorruperad som juristernas, och det finns inte en enda jurist som helt seriöst kämpar för rättvisan, utan här kämpar man för krediterna.

Rymdpoliserna

Rymdpoliserna skapades av Kartellen för att upprätthålla LAW Galactica. Eftersom lagen är mycket ofullständig har denna polisiära enhet mycket svårt att göra det de önskar. Eftersom de inte har någon egentlig lag att stödja sig på utom vid vissa tillfällen står de maktlösa mot megacorparna som styr och ställer hur de vill. I viss mån arbetar de dock med att hålla ordning på terrororganisationer och rymdpirater. Andra uppdrag som rymdpoliserna får sig tilldelade är trafikdirigering vid extremt hårdtrafikerade farleder och bevakning av Kartellens inrättningar. Något som ytterligare bidrar till rymdpolisens ineffektivitet är att de flesta av rymdpolisens medlemmar är betalda av någon av megacorparna vilket gör att de hindras från att agera även där de har stöd av LAW Galactica. Rymdpoliserna arbetar endast i den inre regionen, d. v. s. innanför och i asteroidbältet.

Rymdpolisens resurser är begränsade då de finansieras av Kartellen som i sin tur finansieras av megacorparna. Man har tillgång till medelmåttig utrustning och ett antal mindre patrullskepp.

Inte heller rymdpolisens personal är av särskilt god kvalitet. Den består till största delen av unga idealister och utbrända föredettingar som tror att de kan göra solsystemets befolkning en tjänst genom att titulera sig kommisarie och bekämpa brottsligheten. Dessutom är utbildningen ganska dålig, vilket givetvis inte gör saken bättre, och som om detta inte vore nog har de dessutom omoderna, lätt löjeväckande uniformer, vilket inte heller inger särskilt mycket förtroende. Något som dock genomsyrar rymdpoliserna är att man har en ganska bra kamratanda.



Övriga företag

Bosoni

Bosoni är ett ganska stort, ursprungligen italienskt, företag som lyckats etablera sig på Merkurius. Detta är den enda plats i solsystemet där man lyckats hävda sig, i övrigt är man helt satta ut spel av de övriga megacorporna. Bosoni sysslar med det mesta, dock främst med mattillverkning och företags produkter säljs i stor utsträckning till frilansare.

Dupond

Detta är ett franskt företag, en spillra av Euronited, som i viss mån lyckats överleva den massiva konkurrensen med de stora megacorporna. Även Dupond är etablerat på Merkurius och har där alla sina anläggningar. Den gren som främst favoriseras av företagsledningen är den kemiska och man är rätt stora på läkemedel och fältcybernetik. Tendenserna tyder dock på att företaget håller på att köpas upp av Bauhaus.

Inobi

Under 2000-talets första häft var Inobi den starkaste asiatiska industrikoncernen och hade monopol på i princip alla produkter i ett flertal länder. Sedan dök plötsligt Mishima upp och började göra livet surt för koncernen och de flesta företagen blev uppköpta av Mishima eller Capitol. År 2192 är företagets tillverkning begränsad till fordon och militärt materiel och man har anlagt en bas av avsevärda mått på Merkurius där man i viss mån fortfarande försöker hämnas på Mishima.

Yeltzin

Ur det som en gång var Sovjetunionen och sedan blev OSS har megacorporn Yeltzin rest sig. Man har i viss mån lyckats behålla det man startade med och man är jämte Imperial den enda megacorp som är etablerad inom samtliga näringar på Jorden. Däremot har megacorpens affärer och intressen ute i solsystemet minskat kraftigt, där man inte längre har någonting att sätta emot sina konkurrenter

ALLMÄNT

Media

2100-talet är det obskyra mediasamhällets era. Allt kan exponeras och ingenting betraktas längre som heligt. Produktreklam och andra typer av kommersiella inslag är den ekonomiska stomme som utgör basen för alla tusentals mediakanaler som existerar. Utan reklam ingen media. Mediakanalerna ägs och kontrolleras till största delen av megacorporna, även om det finns ett oräkneligt antal mindre stationer som kontrolleras av frilansare, religiösa fanatiker och Brödraskapet. "Att spara pengar genom att inte göra reklam är som att stanna klockan för att spara tid".

År 2192 har media fler kanaler än någonsin förut att föra ut sitt budskap på. Allt från traditionella kanaler som trycksaker och radio, till holovision, bild-CD, kabel och satellit-TV, datatidningar på diskett, via interface och olika former av cyberlänk och cyberkanaler. Jättelika bildskärmar fästa på de ändlöst höga blockfasaderna mullrar ut sitt färgstarka budskap, skyltar blinkar oavbrutet och via cyberlänkstånd kan invånare med interface få nyhetsuppdateringar om de har ett giltigt kort.

De populäraste och främsta publikmagneterna är de s. k. "Live-action"-programmen. Man kan beskriva dessa som en nyhetsdokumentation som oavbrutet sker i nuet. De små reportageteamen, som oftast består av endast en reporter och en kameran eller mediarobot, arbetar mitt i händelsernas centrum och har till uppgift att täcka skeendet till varje pris. Det rör sig om krig, upplopp, mord eller stora olyckor. De absolut mest populära inslagen är de som görs nära någons privatliv, såsom svart-sjukegräl, bråk på en bar eller scener där teamet följer en mördare före, efter och under det att denne slår till.

Det händer att reportage görs som visar brutala terroraktioner då de utförs och deras flykt undan ordningsmakten. Repotageteamen är experter på att gömma sig, smyga, placera ut dolda mikrofoner och kameraögon. De tar sig in överallt och de skyr inga medel för att ge tittarna så spektakulära scener som möjligt. Ofta är media-bevakningen framme i händelsernas mitt före metropolisen och ordningsmaktens spanare och säkerhetsmän försöker av denna anledning hålla mediaföretagen under bevakning eftersom dessa ofta har direktkontakter med alla samhällets skumma element.

Holovision

Holovision är en hologramvisualisering av ett filmat föremål eller en hel händelsesituation i likhet med vanliga tv-program. Visualiseringens form och storlek bestäms helt av den utrustning man äger. För privatbruk är apparater som ger en visualisering på 1–4 m³ vanliga. Större visualiseringar (upp till 100 m³), förekommer på barer, holovisioner (22:a århundradets biografer), konferensanläggningar, torg, i megakatedralerna, o. s. v.

Det går alldeles utmärkt att gå ned till den lokala videobutiken och hyra de senaste filmerna för att sedan gå hem och betrakta dessa i något större format än vad vi idag är vana vid och dessutom i 3-D.

Mediaslavar

Ett utbredd fenomen och samhällsproblem är mediaslavar eller visionsoffer. Det rör sig om människor som allt mer dragits till medias fascinerande värld och i och med det isolerat sig helt från den verkliga världen. Dessa misssköter sina jobb och många slutar helt att gå utanför sin bostad och isolerar sig med sina medialänkar. De följer sina favoritprogram vid varje utsändning och de blir allt mer känslomässigt engagerade i sina visions-idoler. De verkliga mediaslavarerna uppfattar medias värld som mer påtaglig än den verkliga världen. Många av dem har fått så svåra rubbningar att de inte kan fungera i det riktiga samhället utan måste få sin dos av mediautbud för att känna sig lugna och trygga.

Givetvis blir dessas existens i samhället år 2192 inte alltför långvarig då de snart förlorar både bostad och arbete. I den kritiska situation som uppstår när de förlorar sina arbeten adopterar dock vissa av dessa sina visionshjältars identiteter för att slå tillbaka mot det samhälle som berövat dem deras enda nöje.

Drömfabrikerna

Under 2100-talet har drömfabrikerna dykt upp och blivit ett nöje som kraftigt konkurrerat med holovisionerna.

En drömfabrik är en mycket avancerad datavisualiseringsanläggning. Personen som önskar uppleva något kopplas upp mot en datavisualisator via ett cyberinterface, ett s. k. cyberjack. Sedan kan den som önskar det titta på en förinspelad film eller själva agera i en handling med förutbestämda miljöer. Den mesta avancerade typen av anläggning är den där man själv kan planera hela drömmen så gott som i detalj. Alla medverkande och alla miljöer kan i förväg programmeras och så även handlingen.

Det kan emellertid hända att "drömmen" inte utvecklar sig till det som beställaren exakt har avsett. I somliga sällsynta fall förvrids drömmen till en verklig och extremt påtaglig mardröm. Det finns också fall där man vet att drömmaskinernas program avsiktligt har förvridits och man misstänker att Ondskan använder detta som en del i sitt strävande att förvrida mänsklighetens sinnen. Detta faktum har gjort att ett besök på drömfabrikerna inte längre är lika oriskabelt som det var under deras tidigaste existens.

Krediter

I en värld där ekonomiska förhållanden raserat Jordens samtliga nationer var det en naturlighet att införa något slag av gemensamt valutasystem. Resultatet blev att man helt enkelt avskaffade alla former av egentlig valuta, och företagen enades i stället om den abstrakta enheten "kredit", vars värde är detsamma vart du än kommer i solsystemet, även om vissa varors priser varierar från planet till planet. Krediten är låst till ett visst värde, trots att priserna bevisligen varierar från planet till planet beroende på tillgång och efterfrågan.

Krediterna är alla personers absolut viktigaste ägodel. Utan dem kan du inte göra någonting. Är krediterna på ditt konto slut

kan du inte använda de lokala kommunikationerna, du kan inte köpa någonting, du kan inte ens titta på din egen TV, o. s. v. Har du dessutom haft riktig otur och det inte finns några pengar på ditt konto när det är dags att betala hyran vägrar dörren prompt att släppa in dig och spottar bara ut kortet tills det att du har sett till att återigen fylla ditt konto med krediter. Obetalda ”räkningar” resulterar i att bekvämligheten som skulle betalas dras in, d. v. s. elen stängs av, vattnet stängs av, visionen kopplas bort. Normala anställda medborgare har dock oftast en ”kredit” på krediterna, d. v. s. man har tillåtelse att övertrassera sitt konto med en viss summa, vilket dock knappast är att rekommendera eftersom indrivningsmetoderna är obarmhärtiga och räntorna höga.

Korten

I *R•Y•M•Ds* samhälle är kontanta medel någonting som knappast används över huvud taget, utan det som helt tagit över pengarnas roll är korten. Med kortet betalar du, med kortet identifierar du dig, med kortet passerar du de spärrar som du är tillåten att passera, o. s. v. Exempelvis kan du vara på väg till jobbet tidigt en morgon och tar tube-linken, när du passerar spärrarna drar du kortet igenom dessa och omedelbart dras två krediter från ditt konto och på kortet lagras en uppgift om hur långt du har rätt att färdas och under hur lång tid. När du sedan kliver av och känner dig sugen på en funkburgare till frukost går du bara i på Funky fastfood, sticker in kortet i väggen, trycker på symbolen för funkburgaren och får den rykande färsk i handen samtidigt som du redan betalat. Slutligen, när du anländer till jobbet använder du kortet för att släppas in genom säkerhetsspärrarna. Följaktligen, utan kortet är du ingen och kan knappast göra någonting.

På kortet finns alla tänkbara uppgifter om ägaren lagrade, allt som har hänt personen i fråga när den har varit ansluten till den aktuella kontrolldatorn (dessa brukar täcka verksamheten i ett block eller en stad). Korten nyttjas ofta av InterPol och metropolisen för att identifiera personer och att bli påträffad utan kort betraktas som en grov förseelse.

Kontanta medel används dock fortfarande i viss utsträckning, även om betalning med kort är att föredra. Falska kort är svåra att få tag i även om de förekommer på den svarta marknaden till höga priser.

Kortens förekomst har gett upphov till att en ny typ av brottslingar (ja, särskilt nya är de ju egentligen inte) har fått extremt stora möjligheter att etablera sig och skaffa sig gott om krediter genom att ta sig in i de olika datasystemen och därifrån hämta ut krediter från ett konto för att sedan föra över det till sitt eget kort. Denna yrkesgrupp kallas populärt för spacare, netrunners, nätare, hackers eller cybersurfare, benämningarna på dem är otaliga.

Det område de rör sig i kallas Cyberzonen, och används även för en oändlig mängd andra områden. Egentligen handlar det

om ett helt annat sätt att programmera och använda datorer; man kopplar in sin egen hjärna i datorn och ser för sitt inre en datoriserad bild av det program man rör sig i.

Terror

Det har i alla tider funnits de som genom okonventionella metoder önskat förändra värdsbilden och de förutsättningar som format den. För att nå sitt mål har de använt allt ifrån direkta våldsaktioner, bombattentat och liknande till infiltration och sabotageverksamhet. Majoriteten av dåden har haft det gemensamt att de orsakat stor skada och skapat oordning, vilket i sin tur har lett till ytterligare oroligheter.

Den ständiga drivkraften bakom dessa dåd har varit förkämpar för politiska, religiösa och filosofiska åskådningar som alla tagit sin kamp på blodigaste allvar. De har titulerat sig revolutionärer, rebeller, separatister, frihetskämpar, gerilla, m. m. Av allmänheten, makthavarna, de rivaliserande grupperna och media har de dock kommit att gå under benämningen terrorister, utövare av terror.

Under den senare delen av 2100-talet har terrorgruppernas antal kommit att öka lavinartat. Orsakerna till denna utveckling står till stor del att finna i det samhälle som formats under megacorparnas styre. Demokrati var ett begrepp som mer och mer kom att försvinna och den vanliga individens möjlighet att påverka samhället avtog till ett minimum. Företagsledare styrde hundratusentals liv utan på något sätt ta hänsyn till de enskilda som deras beslut påverkade. I brist på allmänna val, förtroendevalda politiker, riksdagar och parlament tog de som bar på ambitioner och viljan att påverka sin tillvaro till mer direkta metoder. Aktionsgrupper, olika fraktioner och sammanslutningar bildades i rasande fart. De äldre terrorgrupperna drog till sig nya medlemmar i ett tidigare icke skådat antal och följaktligen samlades mängder av personligheter med skilda åsikter ofta inom en och samma organisation. Detta ledde till att terrorgrupperna splittrades till mindre enheter som i sin tur åter växte för att sedan splittras igen. Denna terrorvärldens celldelning har fortsatt fram till den situation som år 2192 överskuggar solsystemet.

Idag finns det ett otal organisationer som är terroriststämplade dessa innefattar allt från rena terroristorganisationer (Red Stone Black Jacks, Terroids), frihetskämpar (Bafriolia Liberation Army, Children of the Revolution, Viva Libertazione), vansinniga idealister (TPR-x, Jesus Fighters) och s. k. superhjälderörelser.

Superhjältarna är en mycket intressant del av terroristorganisationerna då de faller inom den kategori som inte ständigt bär terroriststämpeln utan i bland betraktas som samhällets förkämpar. Det gemensamma för dessa organisationer är att de har tagit på sig ansvaret för att utplåna all brottslighet, all Ondska, etc. Medlemmarna i dessa organisationer är oftast någorlunda mäktiga mutanter som inte accepterat den plats i samhället som de fått

utan i stället försöker kämpa så att alla kan leva ett någorlunda vet-tigt liv. Den största av dessa organisationer är Mars Superheroes. En annan extremt mäktig och avvikande terrortyp är Ondskans kulter, som har ett helt givet syfte med sina handlingar. Dessa styrs dock inte egentligen av sina egna värderingar, utan av de som Ondskan etsat in i dess anhängares sinnen.

Terrorhandlingar

De metoder som de olika grupperna använder sig av för att visa sin existens och på så sätt påverka sin omvärld är mycket skilda. Det samhälle som finns år 2192 har öppnat möjligheterna för annorlunda terrorism än på 1900-talet. Givetvis förekommer i viss mån direkta terrorattacker mot viktiga byggnader, personer utsätts för attentat och liknande. Dessutom har man i ännu större utsträckning börjat att använda sig av sofistikerade teknologiska hjälpmedel (alla följer ju utvecklingen så länge den gynnar dem) som exempelvis robotar med inplacerade sprängladdningar, o. s. v.

En annan form av terrorism är datamanipulation. Detta kan vara alltifrån ett virus som meddelar alla personer i ett block att Jesus Fighters vill ha fred i solsystemet till ett totalt uttraderande av en stads samtliga databanker. Media är också det ett lämpligt mål för terrorism och det händer mycket ofta att sändningarna bryts av en rörelse som vill "sprida sanningen" eller på något annat sätt föra fram sitt budskap.

Tidsenheter

Givetvis har vissa problem med konsekvens när det gäller tideräkningen uppstått i *R•Y•M•D*s tidsålder då vår tideräkning baserar sig på Jordens rotation kring solen och kring sin egen axel. Man har dock gjort så att man har valt att behålla de enheter som används på Jorden, särskilt som dygnets och årstidernas skifte knappast märks alls i de gigantiska megastäderna i solsystemets yttre delar.

Det skall dock sägas att vissa fristående nybyggare skapat en tideräkning helt baserad på den nya planetens förutsättningar, men dessa är inte särskilt många till antalet.

Kampanjidéer

Kommandouppdrag

En renodlat militär kampanj är mest spännande och lättspelad i fall rollpersonerna utgör en självständig kommandostyrka, tillhörande något av företagen, Brödraskapet eller Kartellen. De uppdrag som ges kan exempelvis vara att undsätta en avlägsen bas som blir anfallen, att ta sig ombord på ett av Ondskan erövrat rymdskepp för att förstöra viktig information, att spionera på fienden för att få fram information om deras försvarssystem, att utföra sabotage mot en stab, sambandscentral eller viktig anläggning, att undanröja en viktig befälhavare eller forskare med unika kunskaper, att skaffa fram genetiska koder för bio-/nekroteknologi, o. s.

Rymdfärder

År 2192 är all existerande teknik långt mer avancerad än vad man tidigare kunde drömma om och man har lyckats ta fram motorer med en accelerationskapacitet som är långt mycket kraftigare än vad man trodde var möjligt. Detta har gjort att det går ganska snabbt att nå ut till de avlägsna planeterna i solsystemets utkant, eftersom hastigheten ständigt ökar. Däremot kan man inte färdas lika snabbt i solsystemets inre då risken för kollisioner med andra skepp eller dylikt är mycket stor, och det är ju sådant som man helst vill undvika, med tanke på vad det kostar att bygga ett nytt rymdskepp. Nedan presenteras en enkel tidtabell för rymdfärder mellan de olika planeterna, den tid det tar att nå planeterna anges i dygn och dessutom är den ett riktvärde som bör användas för "medel-skeppen", d. v. s. de bättre rymdskeppen klarar av färden snabbare medan det tar längre tid för de extremt stora lastskeppen.

I kapitlet som beskriver rymdfarkosterna anges ett "Hastighetsvärde". Multiplicera restiden med detta värde för att få fram en mer riktig tid. Restiderna gäller för år 2192.

TIDTABELL

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1. MERKURIUS	—	2	4	4	7	9	13	16	22	26	33	39
2. VENUS	2	—	2	2	5	7	11	14	20	24	31	37
3. TELLUS	4	2	—	0,75	3	5	9	12	18	22	29	35
4. LUNA	4	2	0,75	—	3	5	9	12	18	22	29	35
5. MARS	7	5	3	3	—	2	6	9	15	19	26	32
6. A-BÄLTET	9	7	5	5	2	—	4	7	13	17	24	30
7. JUPITER	13	11	9	9	6	4	—	4	10	14	21	27
8. SATURNUS	16	14	12	12	9	7	4	—	7	10	16	22
9. URANUS	22	20	18	18	15	13	10	7	—	7	13	19
10. NEPTUNUS	26	24	22	22	19	17	14	10	7	—	8	15
11. PLUTO	33	31	29	29	26	24	21	16	13	8	—	8
12. NERO	39	37	35	35	32	30	27	22	19	15	8	—

v. Detta är ett utmärkt kampanjuppslag i *R•Y•M•D*s miljö, där det finns oändliga möjligheter och mycket få begränsningar.

MILJÖ: Rymdstation, produktionsanläggning, rymdskepp, Ondskans anläggningar

LÄMPLIGA YRKEN: Mediaman, Pilot, Ronin, SVOT, Trooper, Doomtrooper

Upprensning

Målet för en uppresningsaktion kan vara exempelvis ett mutantgäng, en kriminell organisation, ett gatugäng, en terrororganisation eller en kult. Uppdragsgivaren är ett företag eller Brödraskapet och metoderna i stort sett helt fria. För att komma åt fienden, som mycket väl kan vara välbeväpnad, dold och hemlig,

krävs förmodligen efterforskningar för att få reda på var de håller till, vilket motstånd som kan väntas, eventuella flyktvägar, o. s. v. Det är inte alls omöjligt att motståndaren har ”uppbäckning” av någon av de andra megacorporna.

MILJÖ: Stadsmiljö, företrädesvis förslummad sådan, eller skymningslandet utanför en stad.

LÄMPLIGA YRKEN: InterPol, Kriminell, Mediaman, Rogue, Ronin, SVOT

Kamp mot Ondskan

I denna kampanj gäller det att lokalisera, infiltrera och bekämpa Ondskan, antingen i form av en kult, en spion, en terrororganisation eller reguljära stridsförband. Motståndet är ofta betydligt mer omfattande än vad som syns på ytan, eftersom mäktiga män högt upp i hierarkin mycket väl kan vara inblandade och ha ett stort antal gatugång, polisstyrkor, kulter, el. dyl. under sin kontroll. Dessutom besitter motståndaren mäktiga okända krafter, mäktiga vapen och framför allt mäktiga allierade. I slutänden kan det hända att spelargruppen konfronteras med exempelvis en nefarit eller razid.

Alternativt kan motståndaren vara en annan corp som infiltrerat den egna organisationen, exempelvis är Cybertronic extremt skickliga på detta.

MILJÖ: Stadsmiljö eller någon av de zoner som Ondskan kontrollerar; i närheten av en Portal

LÄMPLIGA YRKEN: Acolyt, Inkvisitor, InterPol, Mediaman, Ronin, SVOT

Infiltration

För att infiltrera en konkurrent krävs omfattande kunskaper om dem för att inte röja sig. Målet med infiltrationen kan vara i stort sett vad som helst; spionage, undanröjandet av en person, sabotage mot viktig anläggning, stöld av viktigt föremål, etc. Målet för infiltrationen kan exempelvis vara en kult, en terrororganisation, Brödraskapet, ett militärt förband, ett företags styrelse, eller en polis- eller agentstyrka. Man bör gå mycket försiktigt fram för att inte röja sig och kan inte räkna med någon räddningsaktion i fall man skulle misslyckas.

MILJÖ: Var som helst

LÄMPLIGA YRKEN: Corpus, Forskare, Inkvisitor, Kriminell, Mediaman, Ronin

Smuggling

Som smugglare stöter man på en mängd faror men kan även räkna med stora vinster om man är framgångsrik. Man kan räkna med att vara på ständig flykt undan konkurrerande företag, prissälgare, agenter, InterPolstyrkor, SVOTar och poliser och måste

skaffa gott om kontakter och vara en skicklig mutare och pilot för att kunna undkomma. Kampanjen innehåller en betydande del av övertalning och mutor av hälare, kriminella, tullare och vakter för att kunna komma förbi de spärrar som sätts upp och för att kunna hålla sig gömd. Det som skall smugglas kan vara allt från rymdskepp till microchips och kampanjen bör ställa stora krav på uppfinningsrikedom och list.

MILJÖ: Stadsmiljö, företrädesvis de lägre nivåerna, Asteroidbältet, rymdhamnar, småplaneter

LÄMPLIGA YRKEN: Kriminell, Pilot, Rogue, Ronin

Piratverksamhet

Piratverksamhet är en mycket riskabel men lönande sysselsättning. De transportskepp som är målet för attackerna är oftast eskorterade eller för med sig trupper, och även om man har ett kaparbrev som gör piratdåden ”lagliga” kan man räkna med dödsstraff om man misslyckas. Den bas varje piratstyrka bör ha att operera utifrån är en mycket intressant kampanjmiljö i sig, lämpligtvis belägen på en minimal asteroid eller enslig plats på en planet. Kampanjen omfattar såväl ”informationssökande” för att man skall kunna få insiderinformation om rutter, tidpunkter, last och beväpning, samt själva tillslaget, antingen för egen vinning eller på någons uppdrag. I det förra fallet gäller det dessutom att hinna göra sig av med bytet innan offrets organisation lyckas förhindra det. Lyckas man ”av misstag” råka få tag i något extremt viktigt föremål eller viktig person kompliceras situationen ytterligare.

MILJÖ: Asteroidbältet; längs vältrafikerade farleder

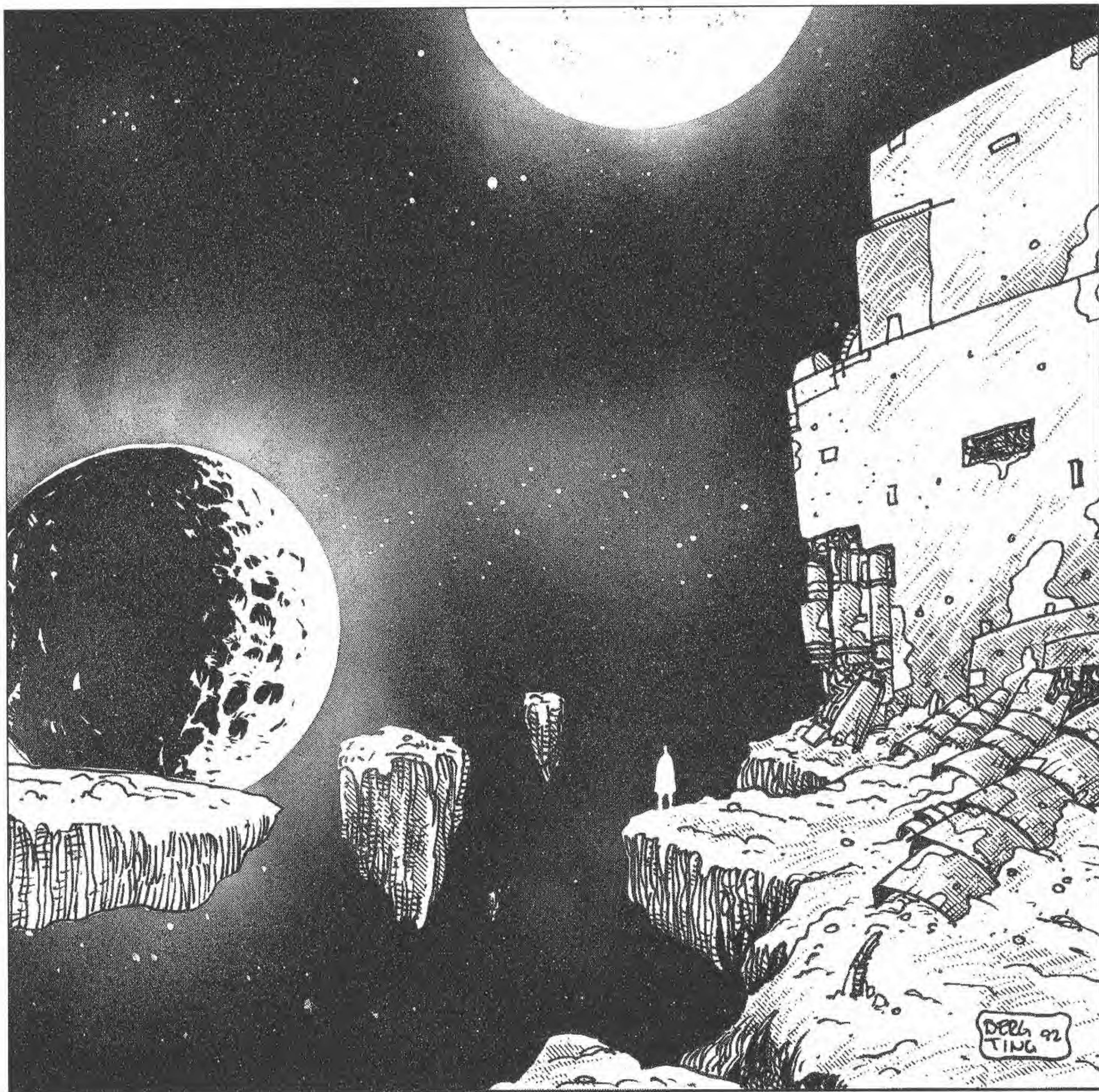
LÄMPLIGA YRKEN: Kriminell, Pilot, Rogue, Ronin

Frilansare

Rollpersonerna utgör en frilansande grupp av ”trouble-shooters” som anlitas av ett företag eller enbart handlar i eget intresse. Som frilansare öppnar sig en del möjligheter som inte finns annars, men det blir också problem om man inte kommer in på de rätta ställena eller känner de rätta personerna. Man har exempelvis betydligt större möjligheter att samarbeta med kriminella och dessutom är man i samtliga företags ögon ”neutral” och därigenom ”till salu”. Uppdraget kan vara i princip vad som helst, att stjäla något, att förhindra att något stjäls, att återfinna någon, att kidnappa någon, att undanröja någon, att förstöra något, att skydda något, att utforska något, etc. Som frilansare omfattas man dock inte av företagets normala skyddsnät och är ganska utsatt för kriminalitet och Inkquisitionen.

MILJÖ: Alla

LÄMPLIGA YRKEN: Forskare, Kaosagent, Kriminell, Rogue, Ronin, Mediaman, Pilot



UNIVERSUM ÄR TROLIGEN OÄNDLIGT, ELLER EN LOPAD ELLER INVERTERAD 'YTA' ENLIGT VISSA FILOSOFIER. DESS STORLEK, VOLYM OCH MASSA HAR HITTILLS INTE LÅTIT SIG MÄTAS ELLER ENS PÅ RIMLIGA OCH VETENSKAPLIGA GRUNDER UPPSKATTAS. STÖRRE DELEN AV UNIVERSUM BESTÅR AV TOMRUM, NÄST INTILL ÄNDLÖSA TOMRUM. SOM SMÅ ÖAR I UNIVERSUMS SVARTA HAV LIGGER GALAXERNA, VÄLDIGA ANSAMLINGAR AV STJÄRNOR, HIMLAKROPPAR OCH KOSMISKA FENOMEN. VARJE GALAX BESTÅR AV HUNDRATUSENTALS MILJONER STJÄRNOR, PLANETER OCH LIKNANDE FÖRETEELSER.

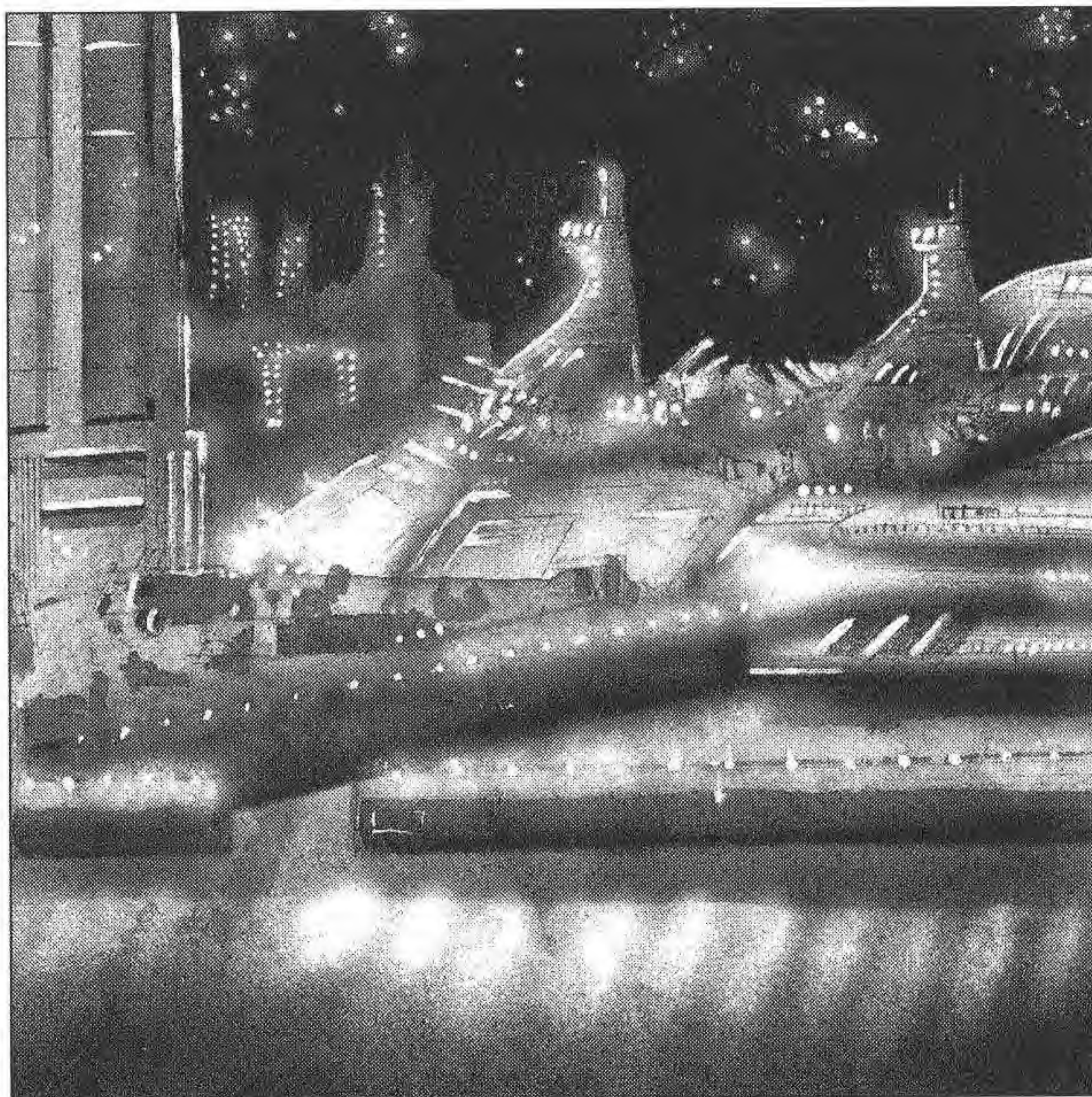
Vintergatan är bara en av dessa galaxer. Till utseende har galaxen tagit formen av en väldig spiralliknande skiva. I galaxens mitt är anhopningen så tät att avstånden mellan stjärnorna är skrämmande små. Ju längre från Vintergatans centrum man kommer desto glesare blir det mellan planeterna och himlakropparna. Jordens solsystem är beläget långt ute på en av de böjda spiralarmarna, där stjärnornas täthet och antal är avsevärt mycket mindre än centrumanhop-

ningens ljusskimrande hav av stjärnsystem. Denna avkrok av det stora galaxkomplexet har sett den mänskliga rasen utvecklas och ta de första trevande stegen ut i rymdens oändliga sfärer. När de tidiga mänskliga kolonisatorerna och exploatorerna tog sin an sin mäktiga uppgift var de begränsade av sin teknologiska nivåns många brister. Deras kraftresurser gav dem inte möjlighet att nå de världar som under denna tidpunkt frodades i galaxens mitt. km²

Merkurius är den himlakropp som ligger närmast solen. Av den anledningen hade Mercurius tidigare ett ganska outhärdligt klimat med yttemperaturer på uppemot +400°C, vilket gjorde att man i början var ganska skeptisk till att dra igång den stora apparat som ett terraformeringsprojekt skulle komma att innebära. När man såg att man lyckats terraformera Venus blev dock intresset större, men då tillgången på värdefulla mineraler och lönsamma industrier var begränsad var det bara två av de stora megacorporna som ansåg det värt att ge sig in i projektet, Mishima och Cybertronic. Dessa inledde tillsammans med ett antal mindre företag det projekt som kallades Operation Hermes vars mål var en fullständig terraformering av Mercurius. Projektet påbörjades 2111 och fick genomföras ganska ostört utan att de övriga megacorporna lade sig i särskilt mycket.

Efter det att man slitit med projektet i ett antal år kunde kolonisationen av planeten börja på allvar. Inledningsvis försökte några av företagen samarbeta, vilket dock effektivt förhindrades av spioner, tjänstemän och terrorister avlönade av de andra megacorporna, och snart var kriget totalt även på den lilla planeten Mercurius.

Förekomsten av fria bosättningar är mycket begränsad över hela Mercurius då det ganska extrema klimatet kräver viss teknologi för att överleva. Inte heller är de tillgångar som finns på planeten tillräckligt lätt åtkomliga för att de skall kunna användas av allmänheten. Såväl Mars som Venus har



MERKURIUS

DIAMETER:4.880 km
YTA:75.000.000 km ² (halva Jordens landmassa)
PLANETSTATUS:Terraformerad/Bebodd
MÅNAR:—
STÖRRE FÖRETAG:Mishima, Cybertronic, Bosoni, Dupond, Yeltzin, Inobi
VIKTIGA INDUSTRIER:Begränsad mineralbrytning
KRIGSVERKSAMHET:Medel
ALLMÄNT:	Merkurius består till större delen av slättlandskap och drygt en tredjedel av planetytan är hav. Övriga hav ligger under marken. Man har mycket höga temperaturer, upp till +75°C, på ytan.

därmed bättre förutsättningar, och ligger dessutom på bekvämare avstånd. Däremot finns det ett ganska stort antal raffinaderier och förädlingsanläggningar spridda över planetytan.

Geografi

Merkurius läge nära solen och dess efter Operation Hermes extremt höga rotation gör att det inte är någon större skillnad på temperaturerna var man än befinner sig på klotet och något sådant som årstider existerar inte överhuvudtaget. Planeten har i princip konstant en yttemperatur mellan +25°C ("natttid") och +55°C ("dagtid") vilket gör att alla städer och industriella anläggningar har mycket sofistikerade kyl- och ventilationssystem. Skillnaden mellan dag och natt är klart märkbar, även om varken natten eller dagen är mer än fyra timmar långa, vilket kan leda till att man får en något udda dygnsrytm om man är van vid de förhållanden som råder på Jorden.

Norra halvklotet

På Mercurius norra halvklot ligger planetens två största oceaner, Besuwi och Masakihavet. Besuwi är den största av de två oceanerna, men också den som är mest utforskad. Havets djup beräknas vara runt tio kilometer och är dessutom hemvist för diverse underliga väsen vars ursprung ingen känner. Gissningsvis kommer de från något misslyckat medicinskt experiment genomfört av någon av de på planeten icke etablerade megacorporna. Långt upp i norr, vid Masakihavets strand, ligger Ekitai Mach, den Flytande staden, till sto-

ra delar belägen under vatten. Staden är ovan vatten konstruerad ungefär på samma premisser som de städer som tidigare täckte Jordens yta, med den skillnaden att man har ett något sparsammare antal våningar ovan jord. Under havsytan ligger ett antal topphemliga anläggningar för experiment av militär karaktär. Luftfuktigheten är extremt hög, vilket gör allt arbete utomhus till en verklig pina.

Belägen mellan de båda oceanerna är planetens enda högplatå, det stora Inobimassivet vars klippformationer är av de mest fascinerande former och här har man gjort försök att till viss del återskapa det klimat som rådde i de amerikanska Klippiga bergen och inplanterat ungefär samma flora och fauna. Sitt namn har bergsmassivet fått efter den corporation som tidigast började att bygga bosättningar på platsen, Inobi Industries. Inobi City är en mycket vacker konstruktion, byggd med finesse och inte med enbart funktionellt syfte. Staden är belägen mellan ett antal berg och dess blänkande yta skiner ständigt när solens strålar träffar den vilket gör att det blir en ganska imponerande syn. Under Inobimassivet har Inobi Industries sina anläggningar där de utvecklar sina nya produkter, till stor del militärt materiel. Dessutom bryter man mineraler i bergen för att kunna förse industrierna med råvaror. I och med att Inobimassivet är en så pass stor tillgång har militära krafter börjat hopa sig på slätterna som omger massivet, och mindre skärmytslingar mellan de olika corparna har redan förekommit i området.

Södra halvklotet

Större delen av det södra halvklotet täcks av ett gigantiskt slättområde, en torr ogästvänlig plats som ändå har ett

flertal användbara resurser, om man jämför med planeten i övrigt. Denna plats har blivit skådeplats för majoriteten av de krig som utspelas på Merkurius. Alla företagen är intresserade av att komma åt de resurser som slätten har och många av dem, exempelvis Dupondu, har redan byggt anläggningar för utvinning av vissa mineraler. Givetvis är anläggningar viktiga att försvara vilket gör att dessa blir oerhört väl skyddade och ligger som små frizoner i kriget, de fiender som närmar sig anläggningarna förintas nämligen snabbt och effektivt med det senaste i vapenväg. Samtidigt som kriget böljar fram över slätten försöker man leva som vanligt i städerna utanför slätten.

Den mest anmärkningsvärda av de övriga städerna på Merkurius är Capellatum som är belägen i mitten av Giovanniskogen, som är inplanterad av Bosoni Inc. och ständigt expanderar ut över slättlandskapet samtidigt som staden i skogens mitt även den blir större och större. Skogen består av gigantiska träd som under den tid som gått sedan Operation Hermes avslutades nästan har hunnit nå samma proportioner som träden i Redwood på Jorden. Dessutom har man i skogen lyckats skapa ett fungerande ekosystem med ett flertal manipulerade djurarter. Bosoni har ett flertal mineralutvinningsanläggningar som ligger i anslutning till eller i skogsområdet.

En stad att notera är Independence, hem för ett antal företag med pre-europeiskt ursprung som gått samman för att försöka hävda sig i den hårda värld vi lever i. De företag som deltar i det projektet är bland annat Schlegel & Mainz, Pasteroni och Vladka.

Ett stort område vid den södra polen utgörs av en stor förkastningsspricka, en uttorkad ocean som förlorat sitt vatten till förmån för de underjordiska sjöarna.

De underjordiska sjöarna

Under Merkurius yta finns ett gigantiskt nät av naturliga grottor som försvinner flera kilometer ned under markytan. I samband med att det första regnet föll på Merkurius började dessa grottor vattenfyllas. De oceaner som skapades då började givetvis att så sakteliga erodera berggrunden och på de ställen där det inte fanns ingångar till grottsystemen skapades detta snabbt och effektivt med hjälp av naturens krafter, och ett av de större haven torkade snabbt ut.

Nere i dessa grottor finns stora naturtillgångar, detta är faktiskt den plats på Merkurius där det är som mest lönsamt med mineralbrytning. Detta har gjort att det här nere i underjorden utspelas ett hårt och obarmhärtigt krig där Mishima och Cybertronic är de främsta deltagarna, men givetvis har även de andra corparna ett finger med i spelet i form av terrorförband, inhyrda, "fristående" legostyrkor o. dyl. Även de frilansande företagen deltar, dock endast lokalt. Det företag som för tillfället dominerar underjorden är Cybertronic, framför allt från sin megastad Mercury, och de specialutbildade underjordsstridsstyrkorna i detta område har vunnit stor ryktbarhet över hela solsystemet.

I underjorden är det visserligen becksvalt, men "klimatet" är något mer behagligt. Temperaturen ligger konstant på ungefär +28°C, men det är mycket fuktigt och flora och djurliv påminner mycket om de tropiska djunglerna på Jorden och Venus. Det ruvar dock en hel del faror i underjorden, resultat av Ondskans infiltration och misslyckade experiment. Sjukdomar och giftiga gaser från planetens inre är de största farorna, och endast Cybertronics konstgjorda livsformer är helt oberörda.

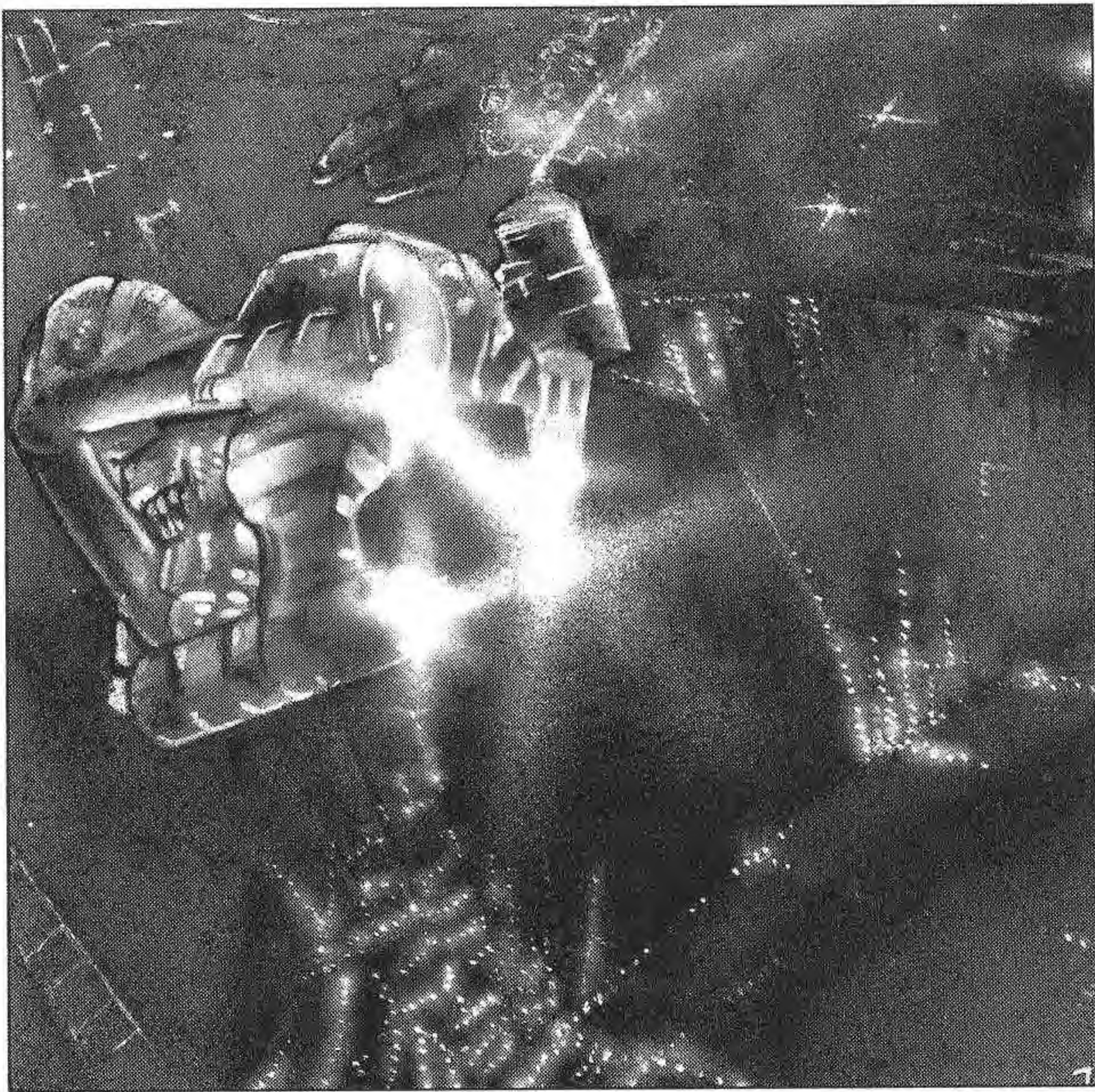
Vid ungefär samma tidpunkt som Mars' terraformering påbörjades inleddes projekt Kali, Capitols storslagna projekt för att göra Venus till en beboelig värld, ett terraformeringsprojekt som de flesta stater och vetenskapsmän förkastat så som "oöverstigit komplikerat och ogenomförbart".

Venus var då en extremt ogästvänlig värld med ytemperaturer på uppemot +450°C. Dess rotation var så låg att den atmosfär som befann sig på den solbelysta sidan upphettades så mycket att den med orkanlik hastighet kastades rakt upp för att sedan sprida väldiga molnbankar över planeten. De ständiga tunga skyarna skapade därför en massiv växthuseffekt.

Kali fas 1

Capitols projektgrupp hade emellertid en lösning på terraformeringsproblematiken som sträckte sig utanför de lösningar som tidigare presenterats. År 2105 hade en tidigare okänd komet, Kali, upptäckts. Kalis bana runt solen kulle föra den in mellan Jordens och Venus banor innan den ånyo återvände rakt ut till den storslagna oändligheten utanför solsystemet.

Capitols vetenskapsmän lade fram förslaget att använda Kali som "terraformeringskatalysator". Man placerade ett stort antal kraftiga kärnladdningar på kometen, och när dessa detonerade fick de Kalis väldiga ismassa att ändra kurs rakt mot Venus. Kalis enorma hastighet och kraftiga rotation gjorde att kollisionen med Venus blev våldsam. Planetens rotation ökade markant, dess atmosfär fick ett enormt tillskott av gaser och vatten genom att isblocket upplösts. Den ökade rotatio-



VENUS

- DIAMETER:**12.100 km
- YTA:**459.960.000 km²
(90% av Jordens)
- PLANETSTATUS:**.....Terraformerad/Bebodd
- MÅNAR:**.....—
- STÖRRE FÖRETAG:**Capitol, Cybertronic, Bauhaus, Imperial, Mishima
- VIKTIGA INDUSTRIER:**.....Mineralbrytning
- KRIGSVERKSAMHET:**Mycket omfattande
- ALLMÄNT:** Venus norra polarområde täcks av en djungel. Planetens största hav, Mare Imperium, täcker planetens centralare delar. Stora ödemarker och slättområden.

Venus 2192

Venus kan år 2192 närmast liknas vid en enorm krigszon. Corparnas oförmåga att enas om landområdenas uppdelning leder till djupgående dispyter som utmynnar i direkta krigshandlingar. Alla slåss mot alla i ett totalt kaos. Dessutom har Brödrskapet blandat sig i de venusianska striderna och man genomför vad man själva kallar det venusianska korståget.

Mitt i denna värld fylld av oro och ständiga aggressioner fortgår livet på ett någorlunda vanligt sätt. Företagen utvinner råvaror och för dem till raffinaderier i säkrare områden, expeditioner sö-

nen och den kraftigt förändrade atmosfären gjorde att klimatet stabiliserades, och regn och sjösystem uppstod när vattnet inte längre förångades. I ett slag hade Venus omformats.

Kali fas 2

Capitol annekterade från och med kollisionstillfället 2107 den nya världen. Tusen och åter tusen kolonisationsgardister skeppades över och den nya planeten terraformerades slutgiltigt av de fanatiska nybyggarna. Genmanipulerade växter och djurarter planterades in och gav ekosystemet en chans att utvecklas, vilket det dock inte fick göra ostört alltför länge.

De övriga företagen hade bara väntat på den stund då de kostsamma inledande delarna av projektet var slutförda, och gav sig därefter omedelbart till planeten för att kämpa om saligheten och göra livet surt för Capitols nybyggare. Ett magnifikt krig blossade omedelbart upp och började förstöra det som fanns på den härjade planeten.

ker igenom planetens yta efter oupptäckta tillgångar. Samhällen växer och fria nybyggare anländer för att skapa en ny tillvaro i de gryende megastäderna i skuggan av kriget. Klimatet på planeten påminner till stor del om det som vid 1900-talets mitt fanns i Jordens medelhavsområde. Man har ständigt ganska varmt, men temperaturerna är till skillnad från de som råder på Merkurius klart drägliga. Det blir sällan varmare än +40°C och detta har gjort att nybyggarna har fått en ganska behaglig miljö att leva i.

Megacorparnas städer ligger relativt ostörda i områden långt ifrån krigszonernas explosioner. De anses heller inte vara intressanta mål, då de är så välutrustade med avancerade försvarssystem att det skulle vara tvunget att i princip totalförstöra dem för att oskadliggöra dem.

Djungeln

Hela det norra polarområdet täcks av en gigantisk djungel med ett extremt tropiskt klimat. Djungelns växter är snabbväxande, genmanipulerade växter som Capitols forskare ansåg idealiska för det varma klimatet. Uppenbarligen hade de rätt då djungeln på en kort tid har spritt sig rent explosionsartat. Många av trädens kronor når redan höjder långt över femtio meter och undervegetationen sträcker sig flera meter ovanför marken med gigantiska jätteormbunkar, stora köttätande växter och liknande inslag. Djungeln är mycket tät och på många platser är det helt omöjligt att komma fram utan avancerade hjälpmedel.

Djungelområdet är extremt fuktigt och det är här som huvuddelen av det venusianska regnet faller. Detta har lett till att stora sumpmarker och träsk uppstått, i vilka de inplanterade djuren trivs och frodas. Det är regnfritt ungefär tre timmar om dagen. Landskapet bryts på sina ställen upp av större floder som

passerar genom djungeln. Dessa har alltid ett mycket smutsigt och många gånger farligt innehåll, exempelvis horribla muterade livsformer.

Djungelns växter och djur har dock fått starka konkurrenter när det gäller landområdena och många av de nyligen framforskade, unika raserna håller redan på att utrotas. När de övriga megacorporna anlände till Venus ville de omedelbart ta tillvara på de resurser som den nya skogen innehöll, men Capitol motsatte sig detta. Att de ursprungliga kolonistörerna sa nej hindrade dock inte företagen, som snabbt upprättade baser i djungelns utkant och var och en på sitt håll började avverkningsverksamheten. Capitol kände sig inte starka nog att ta sig an alla konkurrenter på en gång, utan spelade i stället ut dessa mot varandra, och snart var kriget i full gång. Djungeln är en otacksam och svårforcerad krigszon i vilken det ständigt utvecklats nya infektioner, giftiga växter, djur och insekter, parasiter, svampsjukdomar, o. s. v., vilket har gjort att den bland soldaterna kallas "det gröna helvetet".

Under det att djungelkriget har pågått har samtliga deltagare ständigt befäst sina positioner vilket har gjort att det finns ett antal försvarsanläggningar belägna i träsket, under markytan, i trädens kronor, i omloppsbanor runt planeten, etc. Den största, Polaris, tillhör Capitol och är belägen nästan mitt på Venus nordpol.

Mare Imperium

Venus centrala delar täcks till stora delar av ett gigantiskt hav som går under benämningen Mare Imperium. Havet har en fantastisk övärld i vilken det finns ett stort antal anläggningar för diverse avancerade experiment. På en av öarna, Fahrenheit (ungefär lika stor som Holland), har Capitol konstruerat en jätteanläggning som till drygt 75% är belä-

gen under vatten. Där bryter man malmer och utvinner olja som sedan förs till raffinaderier på fastlandet. Fahrenheit är mycket hårt bevakad men utsätts ofta för attentat och liknande från de andra corporna. I närheten av Fahrenheit ligger även McKinley Islands, där Moore Genetics har sina anläggningar för forskning och livsmedelsframställning.

De flesta av de andra corporna har även de anläggningar i havet, dock inte av samma storlek som Capitols. Havets öar är mycket populära som kolonisationsplatser bland de fria nybyggarna, då de flesta av öarna är i princip självförsörjande ekosystem som erbjuder en mångfald både vad gäller flora och fauna. Djupen är dock ännu ganska outforskade, den djupaste graven är över tjugo kilometer djup, men man tror att de djur och fiskar som man planterat in har förökat sig på ett tillfredsställande sätt. Belägen vid havets strand är New Sydney, Imperials största stad på Venus, en mycket välmående och -fungerande stad, den mänskliga naturen till trots. I Mare Imperium, och för övrigt även i Venus övriga hav, exempelvis Lake Divine, utspelas ett obarmhärtigt undervattenskrig. Enorma attackubåtar drabbar samman i de outforskade djupen och ställer till problem för varandra. De mäktiga megacorporna kämpar även här om de orörda resurser som Venus bjuder.

Vyperion

Venus södra delar består av ett ofruktbart slättlandskap, Vyperion, en karg stenöken utan växter och med ett mycket sparsamt djurliv, bortsett från ett tusental arter av extremt giftiga ormar. Området fick aldrig chansen i inledningsskedet av terraformeringen, eftersom man inte hann behandla jordlagren och plantera in växter och djur som i norr. I vissa av gränsområdena finns dock mindre skogar och sjösystem. Vy-

perion profileras av ett stort antal fantastiska stenformationer. I Vyperion utspelas ett brutalt och skoningslöst krig mellan de olika megacorporna, och jättelika stridsmaskiner rullar fram över landskapet för att förgöra sina motståndare. Otaliga är de fordonsvrak och rester efter stora bataljer som står som milstenar i det utbrända och härjade landskapet.

Stundtals kan det verka som om det är ett fullständigt meningslöst krig, men skenet bedrar eftersom det finns mycket stora oljekällor och en goda mineraltillgångar i området. Det enda problemet är att samtliga parter är så pass upptagna av att strida mot varandra att de inte riktigt hinner samordna uppförandet av produktionsenheter i samma takt som de förlorar och vinner mark.

Bauhaus Motorwerk har en gigantisk fabriksanläggning i Vyperion, i anslutning till Reactras förädlingskomplex. Det mesta av komplexet är underjordiskt, och det fåtal byggnader som ligger ovan jord är mycket väl skyddade. Komplexet upptäcks på tiotals miles avstånd på grund av de kilometerhöga slagghögar som kastats upp runtomkring och som även fungerar som skyddsvallar. Venus största industrikomplex är dock de Imperialkontrollera-

de Thompson Minings och Blakes gruvindustrier i ekvatorialsektorn.

De fria venusianerna

Venus är den planet i solsystemet där nybyggarna, de fria människorna, har bäst förutsättningar. De har anlänt i stora skaror till planeten alltsedan terraformeringen var någorlunda fullbordad och har därefter skapat samhällen och kulturer utan att låta sig hamna under någon av megacorpornas kontroll. Majoriteten av nybyggarsamhällena är ganska primitiva (teknologisk standard: 1900-talets slut), men det finns platser på planeten där det har uppstått mindre megastäder som till största delen uppförts av nybyggarna. Cybertronic har i de flesta av dessa fall ett ganska stort inflytande i staden, utan att någon egentligen vet om det, allra minst de som bor i städerna. De är fullt övertygade om att de är helt oberoende och fria.

Cybertronics kolonisations-asteroid

Cybertronic ansåg att det var onödigt att ge sig in i de omfattande markstrider som redan blossade på Venus, utan

i stället lät de bygga en kolonisationsasteroid, Cyberia, som de befolkade och satte i omloppsbanan runt Venus.

På den gigantiska rymdstationen levde från början ett mycket stort antal människor som sedan i mindre grupper skickades ned i nybyggarområdena på Venus. Där tog de sig in i gemenskapen och blev en del av de samhällen som uppstod. Sedan hjälpte de till med den teknik de hade tillgänglig och började skapa mindre städer tillsammans med nybyggarna. Ständigt lät de dem införskaffa material från Cybertronic, utan att de förstod att de gjorde det, och snart satt Cybertronics representerer som ledare i tre städer vilka Cybertronic i princip har fullständig kontroll över. Från dessa städer kan Cybertronic få råvaror och liknande utan att egentligen vara inblandade.

Kontakten med Luna hålls via Cyberia. Alla leveranser från Venus passerar först Cyberia innan de vidarebefordras till andra platser i solsystemet. Ingen känner egentligen till vem rymdstationen tillhör, utan den allmänna uppfattningen är att den är ett fristående, självständigt samhälle.

JORDEN

Jorden, mänsklighetens urhem, den en gång så vackra och välmående planeten, är numera uttjänt och förbrukad. Redan under slutet av det 21:a århundradet började Jordens megacorporer att samla sina anställda i megastädernas blockkomplex och gränserna mellan stater och länder började sakta men säkert att suddas ut. Miljöförstörelsen fortsatte besinningslöst och man började att inse att det här inte skulle fungera längre. Ozonskiktet tunnades ut och snart började polarglaciärerna sakta men säkert att smälta. Översvämningar blev allt vanliga-

re, och man tvingades pumpa bort enorma mängder vatten från Jordens yta, främst till Merkurius och Mars, för att undvika att hela världen lades under vatten.

I samma veva hade ny teknik gjort det möjligt, till och med lönsamt, att anlägga liknande megastäder ute i rymden, där det fanns gott om naturresurser i form av mineraler och energikällor, bl. a. i form av metan. Redan i början av 2100-talet bör-

jade megacorporna den stora flykten från Jorden. Då hade redan brytning av mineraler förekommit i ett knappt tiotal år på Luna. I samband

med terraformeringarna av Venus och Mars förflyttades den bästa personalen till Luna och de två nybebodiga planeterna och kvar på Jorden blev endast de medelmåttiga, de svaga och de fattiga.

Jorden 2192

Geografiskt är Jorden inte alls vad den var för tvåhundra år sedan. Även om det finns vissa likheter är också skillnaderna

mycket stora. I norr och söder har polarglaciärerna helt smält bort och blottat det som fanns under dem. I söder fast mark och i norr bara mera vatten.

Sydamerika har blivit hårt utgången av megacorpornas utsugning. Amazonas finns bara delvis kvar, ungefär 65% är skövlad, och Pampas är numera endast en stor sandig ödemark där de kvarlämnade kämpar för att överleva. Djurlivet är där, precis som på resten av Jorden, kraftigt förändrat av vad som hänt, föroreningar, radioaktivt avfall, m. m. Av den gigantiska staden Brasília finns i dag ingenting kvar, inte ens ruiner, bara en enda gigantisk krater återstår sedan staden bombats av Europeiska Federationen. I söder finns det fortfarande kvar ett halvt dussin megastäder, ingående i den s. k. Kontrarevolutionära Gemenskapen (KRG), en sammanslutning som fungerar obereonde av megacorporna, men som till stor del ligger i konflikt med dessa. Den största av städerna är Magellan City.

Nordamerika är också ganska hårt utgången, de västliga delarna är öken, och San Francisco ligger helt under vatten, i likhet med Kalifornien och stora delar av den övriga västkusten. Världsdelen som tidigare ståtade med så många megastäder består idag till stor del bara av utbrända svart stål-skelett som ingen har någon nytta av, stål-skelett som blivit hem för de som hamnat utanför även i detta samhälle. Dock finns ett drygt tiotal megastäder kvar, huvudsakligen kontrollerade av Imperial.



DIAMETER: 12.575 km

MÅNAR: Luna

PLANETSTATUS: Beboelig/Befolkad

STÖRRE FÖRETAG: Mishima, Imperial, Capitol, Yeltzin, Dupond

VIKTIGA INDUSTRIER: Råvaruframställning och -utvinning, vapenindustri

KRIGSVERKSAMHET: Låg

ALLMÄNT: Jorden är en förstörd planet i industriellt bakvatten, och består numera mest av förorenade hav och ödemarker, även om det fortfarande finns ett hundratal fungerande megastäder kvar på planeten.

Afrika är i princip en enda stor öken. Ökenspridningen har påskyndats av diverse företag som hänsynslöst utnyttjat alla de resurser som Afrika hade att erbjuda i form av arbetskraft och råvaror. Sahara är år 2192 ungefär tre gånger större än idag. Till Sydafrika flydde dock Hollands befolkning när deras hemland begravdes av de gigantiska vattenmassorna, och där lyckades man rusta upp Boerhoven.

Europa har klarat sig någorlunda, men vissa länder har påverkats mer än andra. Holland och Belgien har dränkts, liksom delar av de franska och brittiska kuststräckorna. Spanien, Italien och Portugal har till stora delar tor-

kat ut och det som en gång gick att använda finns i dag inte längre kvar. Skandinavien har klarat sig förhållandevis bra, liksom central- och östeuropa. Återstoden av England är i princip en enda megastad, varifrån Imperial kontrollerar stora delar av Jorden. Berlin City finns kvar, liksom Ruhrstadt Nord, Kiev och Laponia, alla i Bauhaus kontroll.

Asien är den värdsdel som är sig mest lik. Asien består i dag av Folkrepubliken Kina som har kontrollen över större delen av landområdena, även Indien, men fortfarande inte har kommit tillräckligt långt rent teknologiskt sett för att kunna ge sig ut i rymden och konkurrera med de andra företagen. Japan är helt kontrollerat av Mishima, som även styr stora delar av Indien och Folkrepubliken Kina via infiltration. Asiens

största stad är fortfarande NeoTokyo, men Shanghai växer fortfarande, helt okontrollerat.

Mellanöstern är en enda sandöken, med ett fåtal insprängda enklaver och utvinningsenheter för olja och naturgas.

Även Australien har till stora delar blivit öken, bl. a. till följd av att megacorporn Capitol utförde ett antal illegala provsprängningar av kärnvapen där. Dessutom har megacorporna använt Australien som något av en soptipp vilket gör att området är mycket riskabelt att besöka då strålningen är hög och förekomsten av muterade och övernaturliga varelser inte är helt sällsynt.

Livet på Jorden

Livet på Jorden kan vara mycket varierande från individ till individ och plats till plats, men generellt kan det sägas att så länge man bor i megastäderna kan livet stundtals vara t. o. m. bättre än i rymden, särskilt för de lägre samhällsklasserna, men hamnar man utanför dessa blir det smutsigt och farligt att bo på Jorden. Det finns ett fåtal någorlunda välorganiserade stater med ett begränsat antal invånare, där livet för all del kan vara ganska drägligt, men för gemene man är livet hårt. Överallt härjar rivaliserande gäng och eviga krig rasar om de knappa resurser som de profithungrande megacorporna lämnat kvar. En mycket viktig vara är bensin och en annan viktig vara är högteknologi. (Har du sett filmen *Mad Max II: The Roadwarrior* vet du ungefär hur stämningen är. Den enda skillnaden är att den är råare och brutalare i Jordens ödemarker). Någoting som är mycket vanligt förekommande på Jorden är mutanter, människor som blivit missbildade till följd av experiment, radioaktiv strålning eller bara helt enkelt offer för dåliga gener. Dessa huserar ofta i egna grupper utan direkt organisation som skövlar och plundrar så mycket de kan.

Av de befolkade planeterna är Månen, eller Luna som den kallas av de infödda, solsystemets viktigaste himlakropp och den som först koloniserades, redan i slutet av 2090-talet. Med sitt fantastiska invånarantal är Luna en verklig metropol. Här samlas alla de stora corporna och alla de andra viktiga krafterna som regerar över solsystemet, exempelvis Brödraskapet. På Luna förekommer inga regelrätta krig eller stridigheter, eftersom Luna är alldeles för viktigt och sårbart för att få störas av konflikter. Detta är alla styrande parter ense om och därför råder Pax Luna på planeten och i dess omloppsbana.

Sammanlagt är nästan en tjugondel av

I landet mellan de neonblinkande megastäderna finns även mindre farmer och andra liknande produktionsenheter där man försöker att själva producera de varor som behövs för att man skall kunna överleva.

Företagens inflytande

För megacorporna fanns inte längre tillräckligt mycket att hämta på Jorden, därför lämnade de den och begav sig till andra världar. Men fortfarande fanns det vissa platser, och vissa resurser som man behövde ha tillgång till. Exempelvis hämtas mycket av det syre som går åt på Luna från Jorden. Megacorpen Mishima har fortfarande kontrollen över Kuwait där en av solsystemets största anläggningar för oljeutvinning ligger, väl bevakad av Mishimas elitstyrkor.

Imperial är den megakorp som har störst inflytande på Jorden. Man kontrollerar ett fyrtiotal megastäder och dessutom har man lyckats utnyttja de resurser som fortfarande finns kvar på Jorden på ett beundransvärt sätt.

Megacorpen Yeltzin försöker behålla kontrollen över det forna Ryssland.

LUNA

Lunas yta bebyggd, vilket ungefär motsvarar Europas yta. Komplexen ligger på jordsidan, huvudsakligen i de stora "haven".

Nova Gagarin och centrum-cirkeln

Staden påminner i viss mån om sina jordiska motsvarigheter, men har mängder av

Troligtvis av den enkla anledningen att det finns en ganska god tillgång på olja i de områdena fortfarande. Man har dock viss konkurrens i området av Bauhaus.

Ondskan på Jorden

Jorden är den av de inre planeterna där Ondskan har bäst förutsättningar att etablera sig p. g. a. det totala kaos som råder på planeten samt det faktum att Brödraskapet inte har några som helst intressen på planeten. Man har dock inte lagt ned alltför mycket energi på att infiltrera Jorden då de personer som lever på Jorden har ett minimalt inflytande på solsystemet i övrigt. Däremot måste sägas att de försök man har gjort att försöka manipulera Jordens befolkning har gått alldeles utmärkt och det finns gott om mindre kulter på planeten vilka sprider sig som löpeldar. Ingenstans i solsystemet är befolkningen så psykiskt svag och fysiskt stark som på Jorden. Avsaknaden av portaler gör det dock svårt för Ondskans väsen att manifestera sig fysiskt i någon större skala.

egenheter och för Luna unika företeelser.

(SL: Du kan följaktligen använda Nova Gagarin som vilken stad som helst, eller snarare du kan komplettera den bild av rymdens städer du har efter att ha läst kapitlet Rymdstäderna genom att noggrant studera beskrivningen av Nova Gagarin).

Precis som på Jorden är staden uppbyggd av väldiga blocksystem och arkitekturen är imponerade och mastodontisk. Man har inte byggt på höjden i samma uträkning som på Jorden utan de flesta av byggnaderna håller sig kring 100-150 våningar i höjd. Det finns förvisso undantag som bokstavligen skj-

ter över mängden, exempelvis Brödraskapets monstruöst höga Tower of Strength.

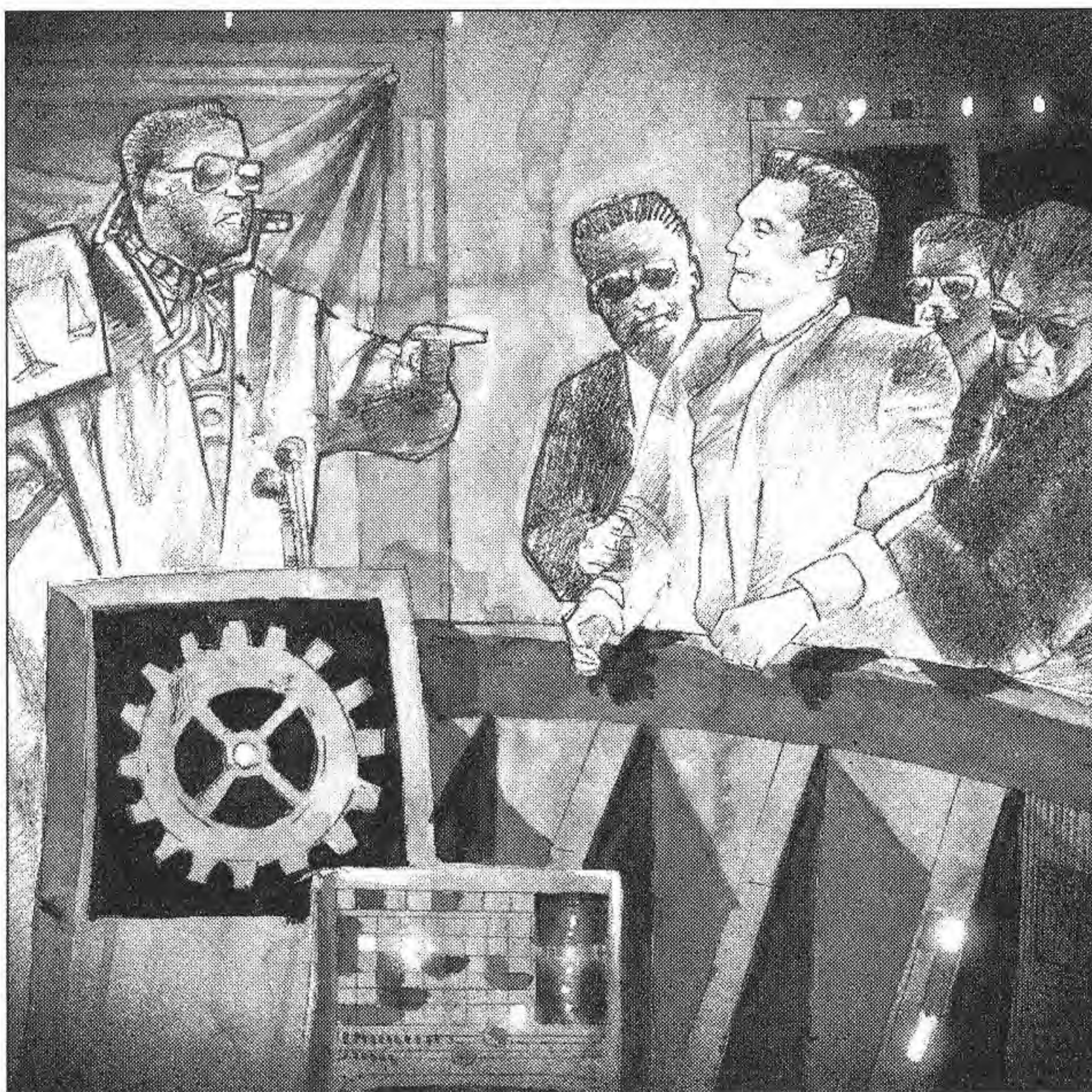
Nova Gagarins centrum är konstruerat som en väldig cirkel av sammanfogade block där de stora corporna, Kartellen och det väldiga Brödraskapet har sina huvudsäten. I dessa block ligger främst kontor, men även väldiga kommersiella köpcentrum och de finare nöjeskvarteren.

Utanför den centrala blockcirkeln kommer ytterligare cirklar av block. Som ringar på vattnet sprider sig de olika cirkelarna längre och längre ut från centrum tills de når de stora rymdhamnarna och industriområdena som tar vid längs stadens yttre kanter. Systemen av blockcirklar är allihop sammanlänkade av olika typer av kommunikationstunnlar. När en tunnel passerar från ett block till ett annat är det nödvändigt att det eller de som färdas mellan cirkelarna kan uppvisa passer-ID. Detta ID fungerar som en form av bevis på att man har tillhörighet till den cirkel som man färdas in till. Boende i Nova Gagarin kan följaktligen inte nödvändigtvis besöka centrumcirkeln (i själva verket har bara cirka 5% av befolkningen fritt tillträde dit).

Andra cirkeln

Andra cirkeln består i första hand av bostadsblock för corpornas viktigare anställda. Forskare, tekniker, soldater, dataoperatörer och andra som har en viktig position inom rymdsamhället återfinns bland de boende i denna blockcirkel.

Den andra cirkeln skall också fungera som en tillflykt där de hårt belastade toppyrkesgrupperna kan vila ut och hämta



DIAMETER:3.476 km
YTA:37.960.000 km ² (7% av Jordens; Afrika≈30.000.000 km ²)
PLANETSTATUS:Icke terraformerad/Bebodd
STÖRRE FÖRETAG:Bauhaus, Capitol, Cybertronic, Imperial, Mishima, samt ett flertal mindre corpar
VIKTIGA INDUSTRIER:Råvaruframställning, varvs- industri, vapenindustri, högteknologi, administrativa enheter
KRIGSVERKSAMHET:Ingen
ALLMÄNT:	Luna är mänsklighetens centrum. Planeten ser ut som den gjorde år 1992, med den skillnaden att den är kraftigt bebyggd.

diter är detta platsen att skaffa dem på. Många av de som känner staden säger att detta är det underbaraste helvete som någonsin skapats. Om man vill äta gott och inte har överdrevet med likvida medel äter man i dessa kvarter.

De yttre cirkelarna

Ju längre ut från centrumcirkeln man kommer desto lägre standard har cirkelarna. De boende i dessa områden är ofta de sämre lottade som sköter det tunga arbetet på Luna. Industriarbetare, markpersonalen från rymddockorna, servicepersonal och skumma individer som önskar operera ostört kan man stöta på här. Bostäderna är mestadels små och fyller inte särskilt många av de krav man kan ställa på bekvämlighet

nya krafter. Piloter och besättningsmän kan vila ut sig i någon vecka här för att sedan kasta sig ut i rymdens oändlighet. Bostäderna är ofta luxuöst inredda och väl tilltagna i storlek. Rekreativklubbar och olika hälso- och avslappningscentra är belägna här. Andra cirkeln har sina egna köpcentra och är i stort sett självförsörjande. Cirkelns undre nivåer innehåller emellertid vissa suspekta element och är en plats dit ingen välbärgad man färdas utan livvakt.

Röda Cirkeln

Den röda cirkeln är det område som innehåller de mer suspekta blocken. Nöjeskvarter och förlustelser av alla de slag finns här att tillgå. Allt från drömmaskiner till glädjehus med androidservice trängs sida vid sida längs de ändlösa cirkelformade boulevarderna. Har man krediter kan allt fås längs dessa glittrande avenyer och har man inga kre-

och funktionalism. Polispatruller ses inte överdrivet ofta härute. De yttre cirkelarna har sina egna oskrivna lagar och seder. Precis som på Jorden har det här etablerats olika typer av grupperingar och gäng som inmutat olika områden och betraktar dem som sina territorium.

Nivåerna

Staden Nova Gagarin är byggd på de tidiga kolonisatörernas basgrunder. Större delen av de tidiga baserna var gruvsamhällen och låg under jord för att man så enkelt som möjligt skulle kunna bevara en tät miljö. Därför ligger större delen av staden under Lunas yta.

Staden är uppdelad i plan som kallas nivåer. Varje nivå är 5-30 meter hög. En nivå är oftast en liten stadsdel i sig självt. Somliga individer lämnar aldrig sin egen nivå utan vistas i den en hel livstid ovetande om hur världen utanför ser ut. På de djupaste ställena sträcker sig staden ca 300 nivåer ned i planetskorpan och de ovanförliggande nivåerna är som mest ca 150 till antalet. På höjden finns det byggnader som utgör undantag så som det väldiga Tower of Strength. Ju längre när bland nivåerna man kommer desto sämre blir de sociala förhållandena.

Högre upp bor alla de rika och välbärgade. De sociala förhållandena förändras också beroende på vilken del av staden man befinner sig i. Centrumcirkeln är nästan helt förskonad från slum men har vissa lägre nivåer som är nedgångna.

Beroende på vilken cirkel eller vilket område som man rör sig i skiljer sig antal nivåer under och över ytan. Antalet nivåer i tabellen nedan är ungefärligt och det kan givetvis finnas undantag.

Rymdhamnarna

Utanför de yttersta ringarna, ovanpå de enorma underjordiska lagerblocken, tar de väldiga rymddockorna vid. Dessa är ofantliga anläggningar avsedda att ta emot rymdskepp och för att kunna utföra servicearbeten på dem. Säkerhetssystemen runt hamnområdena är rigorösa och mycket svårforcerade. Det stora antalet dockor och hamnar beror på att corparna och de andra rymdexploatorerna sällan går samman om gemensamma anläggningar.

Det finns ett stort antal "fria" hamnar som nyttjas av frilansare och som är inkörsportar för många av de illegala invandrare och varor som anlöper Luna. Om man tvingas fly från planeten är det troligt att man väljer att fly från en av frihamnarna om man vill undgå upptäckt.

Industrierna

Både innanför och utanför dockområdet ligger de vidsträckta industriområdena. Den enorma koncentration av tung industri finner inte sin motsvarighet någonstans i den kända världen. Så långt ögat når syns de väldiga och smutsiga industrikomplexen. Alla typer av industri finns representerade och

trots teknologins landvinningar är större delen av jobb här både tunga och smutsiga. Lönen är hög och tempot högt. Megacorparnas krav på konkurrenskraftiga produkter gör att industrierna är

verksamma dag som natt. Oavbrutet lyfter och landar transportskepp och köer av väldiga långtradare slingrar sig fram genom industriångornas täta slöjor.

Den stora industricirkeln är en hel värld för sig. Miljontals livs enskilda öden formas och påverkas av och i denna miljö. Även här ute i denna ohälsosamma värld finns det bostäder och enkla samhällsbildningar. Det finns de som lever ett helt liv här ute utan att komma i kontakt med det övriga Luna. Somliga trivs med det och känner inget behov av att bryta upp medan andra går och bär på drömmar om ett bättre liv och en drägligare värld att leva det i.

Långt ut på planetytan och under densamma ligger de riktigt topphemliga produktionsenheterna vilka har en säkerhetsstandard som får industrierna som ligger i anslutning till Nova Gagarin att verka som råttfällor. Där lever och arbetar de främsta forskarna med att ta fram nya resultat, dra nya slutsatser och konstruera ny apparatur.

Den undre världen

Luna har en komplicerad samhällsform utan egentlig struktur. En mängd olika härskare styr olika delar av staden och en mängd olika intressen drar åt varsina håll. Dock görs det vissa ansträngningar inom Kartellen men dessa leder sällan någonstans. Eftersom Pax Luna råder kan ingen starta en konflikt utan att själv skriva på sin dödsdom. Därför använder många grupper externa krafter; gatgäng, terrorister, hackers, cyberspace, för att utföra brottsliga aktioner, i stället för att skylta med sina egna säkerhetsstyrkor. De inhyrda resurserna åtar sig de mest skiftande uppdrag, allt från informationsanskaffning till beskyddarverksamhet och olika typer av vedergällningsaktioner.

OMRÅDE	-NIVÅER	+NIVÅER
CENTRUMCIRKELN	280	200
TOWER OF STRENGTH	0	240
DEN ANDRA CIRKELN	120	140
RÖDA CIRKELN	100	100
DE YTTRE CIRKLARNA	70	50
RYMDHAMNARNA	50	60
INDUSTRIERNA	135	110

Resursbyrån

Trots att Luna egentligen är en planet kan den närmare jämföras med en stad än med en planet av Jordens karaktär. Större delen av alla invånare finns samlade i staden Nova Gagarin. När man talar om Luna avser man därför ofta NG och vice versa. Ett samhälle byggt på en livlös planet kräver en viss samordning.

För att olika byggnationer inte skall "krocka" med varandra, för att rymdtrafiken skall kunna hållas på en säker nivå och för att olika grundläggande resursplaneringar skall kunna komma till stånd har "Nova Gagarins Resursbyrå", en undergrupp till Kartellen, bildats. NGR har som uppgift att medla mellan företagen och olika intressen, samla uppgifter och själva försöka planera olika förbättringar av samhällsstrukturen.

Det är via NGR som frilansare söker tillstånd för att exempelvis trafikera olika rymdrutter eller för att få bygga en egen frihamn. Om tvistemål eller ärenden som inte corparna själva kan lösa uppstår försöker NGR att reda ut dessa. Alla företag och olika grupper av större betydelse bidrar med medel för byråns drift eftersom de ofta har en viss nytta av den. Byrån är rakt igenom korrupt och det finns få tjänstemän som inte har ett extra lönekonto vid sidan om sitt ordinarie. Den som önskar uppsöka NGR måste ta sig till centrumcirkeln, där ett massivt block inrymmer alla de tusentals tjänstemännen i ett labyrintsystem av korridorer, hissar och trappor. För den enskilda individen som av någon anledning anser sig behöva byråns hjälp är det mycket svårt att få gehör. Tjänstemännen slår ofta undan frågvisa personer med sitt byråkratiska resonemang eller gömmer sig bakom lagar som ingen någonsin hört talas om.

NGR handhar också Satellitkontrol-

len, det "trafikledarorgan" som dirigerar och kontrollerar all trafik i Lunas och Jordens närhet. Via Satellitkontrollen styrs också de fasta pulslaseranläggningar som finns till för att skydda planeten och i första hand staden från fallande rymdskrot och från meteoriter.

Drift

Luna är en mycket speciell plats att leva på. Eftersom planeten inte är terraformerad är all vistelse utomhus utan erforderlig skyddsdräkt omöjlig. Alla lever bokstavligen i ett hermetiskt tillslutet samhälle. Med hjälp av teknikens under kan man dock *nästan* helt bortse från detta. Trummorna som leder till de gigantiska anläggningarna för rening och syresättning av luft återfinns lite här och var, kors och tvärs mellan blocken, och är tillsammans med Tubelinktunnlarna populära tillhåll för skummare element. Därför förseglas och gasfylls de med jämna mellanrum av Metropolisen.

Faktiskt har corparna lyckats enas om att låta NGR handha det livsnödvändiga vatten- och luftsystemet. Tidigare hände det att corparna hotade stänga av hela blocks luftförsörjning i fall de inte gick med på vissa krav, och efter katastroferna på 2160-talet, då fyra Mishimablock drabbades av läckor i sina luftsystem inom loppet av en vecka, beslöt man att det hade gått för långt, och överlät (d. v. s. sålde ganska billigt) anläggningarna till en neutral part, NGR.

Självskrivna lagar i detta samhälle är bland annat förbud att bära vissa slags vapen ovanför markytan (krut-, neutron- och disruptorvapen; plasma- och laservapen är dock säkra), förbud att hantera gaser och frätande vätskor utan tillstånd, förbud att elda eller använda bensinmotorer (eller liknande), o. s. v.

Att förflytta sig i NG

Privatfordon är inte särskilt vanliga på Luna, eftersom man satt priserna och tullarna på dessa väldigt högt för att begränsa deras förekomst. Orsaken är naturligtvis att det på en icketerraformerad planet är en väldigt komplicerad, och dyr, procedur att bygga tillräckligt mycket vägar för att klara av trycket från hundratals miljoner fordon. Å andra sidan är utbudet av "kommunala" samfärdsmedel mycket stort och väl fungerande.

Tubelink

Tubelinksystemet är ett samfärdsmedel som sträcker sig över hela NG-området med de yttre regionernas industrikomplex inräknade. Tubelink är ett system av självdrivna magnetvagnar med plats för ca. 200 passagerare per vagn. Systemet når nästan alla nivåer och är det mest kompletta samfärdssystem som finns i NG, men det har sina nackdelar. Trots att det är en klart markerad skillnad mellan de fyra olika klasserna av vagnar (vilken klass man får färdas i beror på årsinkomsten), drar Tubelinkstationernas trängsel och folkmyller till sig personer ur samhällets undre skikt i form av kriminella, gäng och utslagna. Om man tycker att dessa individer är störande eller om man är rädd för att råka ut för rån och misshandel kan Tubelink vara något utav rysk roulette.

Taxi

Ett av de bästa sätten att förflytta sig i NG är alltså med taxi, antingen företagens egna bilar för sina anställda eller något av de tusentals frilansande firmorna. Det är dock lite dyrare än Tubelink, men säkrare och snabbare och det tar dig ända fram till dörren. Bilarna finns med eller utan förare, de senare givetvis automatstyrda, vilket inte alltid är helt pålitligt.

Av himlakropparna i solsystemet var Mars den som mest liknade Jorden i fråga om förutsättningar för liv. Under 2000-talets sista decennium såg man en möjlighet att skapa en ny Jord av den röda planeten. Orörda naturresurser och en oförstörd planet skulle ersätta mänsklighetens gamla, såriga och nedsmutsade planet.

Förutsättningarna för en total terraformering av planeten var goda, stora delar av Mars en gång i tiden täta atmosfärer låg nu frusen vid polerna. Temperaturen vid polerna var så låg som -170°C och vid ekvatorn steg den som högst till ca $+25^{\circ}\text{C}$.

Terraformeringprojektet, namngivet Genesis, utfördes främst i Capitols regi mellan åren 2104 och 2106, med ganska ålderdomlig teknik. I kort gick det ut på att man med atombomber sprängde sönder ismassorna och därigenom skapade hav och en atmosfär. Genmanipulerade, extremt tåliga varelser planterades in på Mars och då radioaktiviteten brutits ned på konstgjord väg var planeten beboelig. De första pionjärerna byggde upp enkla gruv- och jordbrukssamhällen, men inom några årtionden var hela planeten exploaterad fullt ut. Atmosfär, klimat, flora, fauna och ekosystem påminde mycket om det som en gång funnit på Jorden.

Mars 2192

Mars, en gång mänsklighetens dröm om ett nytt paradys, har allt mer förfallit



MARS

DIAMETER:6.790 km
YTA:144.840.000 km ² (28% av Jordens)
MÅNAR:Phobos, Deimos
PLANETSTATUS:Terraformerad/Bebodd
STÖRRE FÖRETAG:Bauhaus, Capitol, Cybertronic, Imperial, Mishima
VIKTIGA INDUSTRIER:Råvaruframställning, vapenindustri, livsmedelsindustri
KRIGSVERKSAMHET:Medel
ALLMÄNT:	Mars år 2192 påminner mycket om Jorden 1992. Det finns bergskedjor, hav och slätter, och i viss mån även skogar. Dessutom finns den värdefulla marsianska mefiren på planeten.

till en värld av övergripande konflikter och ondskefulla intriger. Fysiskt sett har Mars ett klimat och natur liknande den som Jorden hade, men ett hundratals megastäder, oräkneliga produktionsenheter, dagbrott, militärbaser, gruvor, fabriker och andra anläggningar talar för att Mars kommer att gå ett liknande öde till mötes som Jorden när naturtillgångarna väl tar slut.

Mars är i likhet med Venus föremål för omfattande konflikter och krig. Corporna slåss sins emellan och Brödraskapet för sitt heliga krig mot Ondskans horder. Precis som på Venus hålls megastäderna utanför de verkliga konfliktzonerna, men de hemsöks av terrorism och småkonflikter. De verkliga krigszonerna ligger långt utanför de tätbebyggda områdena. Strider utspelas i allehanda miljöer såsom savannlandskapen, de kalla polarområdena och i de oändligt höga bergstrakterna (20-25.000 meter höga). Mars har en mycket omväxlande geografi och natur som ställer höga krav på strateger och fältherrar.

Polerna

Mars poler täcks, precis som Jordens en gång tidigare gjorde, av gigantiska ismassor och fantastiska glaciärer. På sina ställen kan isen vara flera kilometer tjock. Polerna är de områden på Mars som är mest orörda. Här har man låtit plantera in alla de djurarter som inte hade någonstans att leva sedan Jordens poler smält

bort och här har de kunnat utvecklas i något som man skulle kunna kalla lugn och ro om man jämför med de förhållanden som råder på resten av planeten.

I norr har de bägge megacorporna Mishima och Capitol byggt stora anläggningar som ligger gömda under isarna. Capitols anläggningar är främst inriktade på militär verksamhet och från dem kan man ständigt se jetdrivna

snöslädar och infraskotrar som färdas ut över det vackra islandskapet. Mishimas anläggningar är däremot inriktade på klimat- och biozoologisk forskning. Det är en underdrift att säga att anläggningarna är välbevakade.

I söder har man funnit stora oljetillgångar vilket har gjort att alla megacorporna snabbt har samlats på en och samma plats för att kämpa om resurserna. På stridsplatsen förflyttas snabbt de mobila oljeutvinningsenheterna allt eftersom man vinner eller förlorar mark och man använder de mest sofistikerade av utrustningar för att bekämpa varandra i dessa områden där temperaturen ibland kan vara så låg som -70°C .

Kharak och den marsianska mefiren

Från norr till söder sträcker sig en gigantisk bergskedja, Kharak. Dess högsta toppar är närmare 30.000 meter höga och i princip alla berg når en höjd över 6.000 meter. Bergskedjan består, som resten av planeten, av röd, kadmiumhaltig sten, men innehåller något som skiljer den från resten av planeten. När nybyggarna först kom hit började de bryta mineral här, men ganska snart, i gruvsamhället White Rock, hittades ett nytt slags ädelsten som kom att kallas den marsianska mefiren.

Mefiren är genomskinlig men har en lätt röd-orange färgton. Den är mycket hård och den visade ha ett oskattbart värde, eftersom den besitter en mängd märkliga egenskaper som gör den oundgänglig vid framställningen av avancerad cybernetik och intelligenta livsformer; androider och replikanter. Resultatet blev den omtalade mefirfebern, och inom kort var Kharak fyllt av megacorpar som slogs mot nybyggare och varandra. Kriget, som dock inte bara gäller mefirerna, böljar fortfarande fram och tillbaka samtidigt som man flyttar runt de

MÅNARNA

Phobos

DIAMETER:Oregelbundet
formad (som högst 300 km)

YTA:.....275.000 km²
(Sverige: 450.000 km²)

PLANETSTATUS:Icke terraformerad
/Bebodd

STÖRRE FÖRETAG:Mishima, Imperial

VIKTIGA INDUSTRIER:Mineralbrytning

KRIGSVERKSAMHET:...Låg

Phobos är den större av Mars två månar. Den är oregelbundet formad och täckt av kratrar från meteoritregn. Troligtvis är det ingen ursprunglig satellit, utan en dvärgplanet som dragits in i Mars omloppsbana.

Imperial och Mishima har gemensamt uppfört en gigantisk anläggning för brytning av de mineraler som finns på planeten. Till anläggningen förs alla de brottslingar och mutanter som infångas på Mars och sätts i arbete. Trots att det är ett mycket noga kontrollerat område så finns ett flertal organiserade gäng som styr och ställer utan att ledningen kan ingripa. Trots att megacorporna samarbetar har de givetvis skilda anläggningar fast man pratar om den stora helheten som gemensam. Detta möjliggör att Mishima betalar Imperials fångar för att sabotera på deras områden och tvärtom, vilket gör att det kan gå ganska hett till i bland.

Troligtvis kommer dock resurserna snart att vara slut på planeten vilket har gjort att man har långt gångna planer på att göra om den till en ren deportationsasteroid.

mobila gruvorna och bryter där man för tillfället känner sig någorlunda säker.

I de södra delarna av Kharak ligger det som en gång i tiden var nybyggarnas första stora stad, Red Castle, men staden sprängdes i luften av Imperials inomatmosfäriska luftkommando. Nu står bara de tomma gapande ruinerna kvar och i dessa döljer sig, långt under marken, högkvarteret för den Marsianska Befrielsefronten, en organisation i vilken i princip alla nybyggare är passiva medlemmar. Ett stort antal före detta nybyggare gör härifrån kommandoräder och terrorbombningar mot megacorpornas fästen, för att på så sätt hjälpa sina kamrater vinna kriget. Under staden ligger även den största kända mefirådern på Mars. Den hjälper dem givetvis att finansiera sin verksamhet.

Fridens hav

Den största vattensamlingen på Mars går under benämningen Fridens hav, en vidsträckt ocean utan ögrupper eller korallrev. Anledningen till att området kallas Fridens hav är att det är en s. k. frizon där alla megacorporna och nybyggarna ingått ett avtal som säger att Fridens hav skall lämnas orört fram till år 2200 för att de livsformer som inplanterats där skall få en chans att fortplanta sig och skapa ett hållbart ekosystem någonstans på Mars. Inte heller är det enligt avtalet tillåtet att utvinna olja eller dumpa avfall på platsen.

På botten av Fridens hav ligger en ganska stor stad från vilken man observerar utvecklingen på havets botten. Den är byggd av Kartellen och finansieras av megacorporna och Brödraskapet. Staden går under benämningen Mk-IV men kallas allmänt Sub-City.

Red Stone

Mars huvudort, Red Stone, är en av solsystemets största megastäder. Av naturliga skäl råder fred i staden, att man se-

dan skjuter ihjäl varandra ute på slagfältet är en helt annan sak. Staden byggs fortfarande ut i rasande takt och skjuter högre och högre för var dag som går och är idag ungefär 250 nivåer som högst. På grund av det dåliga solljuset har man satsat speciellt på att göra Red Stone till en upplyst stad, och enorm skaparglädje och energi läggs ned på detta område.

Staden är byggd i ett antal olika stadsdelar, representerade av de olika företagen och Brödraskapet. Den största av de centrala stadsdelarna är Bauhaus Nifelheim, till stor del byggd på ett mycket strikt och funktionellt sätt, men i de verkliga snobbkvarteren har man tagit ut svängarna något mer. Detta är den mest välbevakade och ordningssamma stadsdelen, och standarden är ganska hög, vilket har lett till ett slags malplacerat överklassnobberi bland de som bor där. Något av en kontrast möter man dock i den andra Bauhausdominerade stadsdelen, Denkmäler VdW's, som är Vorsprung durch Waffens största anläggning i solsystemet.

Kikaimachi är en mycket välordnad, men ganska liten stadsdel där Mishimas administrationsenheter ligger. Detta är en liten färgklick där stor möda lagts ned på det visuella i form av utsmyckningar, statyer, fontäner och springbrunnar, konstfärdigt gjorda neongatuskyltar, reklampelare, offentliga holvisioner, inglasade hissar mellan nivåerna, o. s. v. Man har inte ansett sig behöva bygga till ytterligare block med exempelvis rekreationsenheter och liknande utan detta tar man hand om i Central-City, stadskärnan som företagen, Kartellen och Brödraskapet gemensamt skapat.

Duffington är Imperials stadsdel, ett ganska tråkigt och slätstruket område huvudsakligen bestående av identiska, femkantiga bostadsblock med 165 nivåer. Ovanpå detta har man dock byggt vidare på höjden när utrymmet blev för

Deimos

DIAMETER:Oregelbundet formad (som mest 100 km)

YTA:.....31.000 km² (som Belgien)

PLANETSTATUS:.....Icketerraformerad/bebodd

STÖRRE FÖRETAG:Capitol

VIKTIGA INDUSTRIER:—

KRIGSVERKSAMHET:..Extremt låg

På Deimos har Capitol en av sina större flottbaser i den inre regionen. Den är idealiskt placerad på Mars måne, då det är mycket nära till Mars och asteroidbältet om man behöver göra snabba utryckningar. Basen är till stor del byggd inuti månen, men i stort sett hela planetens yta täcks av landningsplattor, sensorutrustningar och hamnar.

trångt, så det vilar en ständig konstgjord halvdager alstrad av kraftiga, långsgående lågstrålande lysrör som substitut för det även annars svaga solljuset.

Till New Washington är det inte längre många som beger sig frivilligt. Stadsdelen byggdes av Capitol och allt eftersom åren gick behövdes mer utrymme och man byggde vidare ute på det marsianska slättlandet dit man flyttade sina anställda. Man lämnade dock kvar dem som de inte ansåg sig ha någon användning för, varför det lever ett stort antal utslagna här. Brottsligheten är oöverskådlig och större delen av invånarna är beroende av tunga droger. De övriga corparna har gått samman med Brödraskapet och spärrat av stadsdelen och med jämna mellanrum skickar Brödraskapet in s. k. saneringsenheter som rensar undan lite av slöddret.

Cosmopol är den stadsdel som byggs av Cybertronic. Den är ganska liten och i stor utsträckning automatiserad. Det finns ingen som helst brottslighet i

stadsdelen och det mesta är frid och fröjd, i varje fall sett ur invånarnas ögon.

I stadens mitt ligger den gemensamma stadsdelen Central-City där majoriteten av nöjesanläggningarna ligger. Här ligger även huvudsätet för den gemensamma polisen och Red Stones högsta domstol. Här ligger även Brödraskapets anläggningar och här har de byggt ett Tower of Strength II, något mindre än det som är beläget på Luna.

Farmerna

På de slättlandskap på Mars som inte härjas av blodiga bataljer lever fortfarande ett stort antal tidigare nybyggare, numera farmare, av att odla jorden i små klimatbubblor och av att driva boskap över slätterna närmast den egna klimatbubblan. Klimatbubblor är ett slags drivhus, gigantiska kupoler (5-10 km i diameter) under vilka man skapat ett klimat som är lämpligare att kultivera än de övriga ytorna på Mars, som faktiskt är ganska olönsam att odla upp på grund av det dåliga solljuset.

Bara för att farmerna är oberörda av de övriga krigen på planeten skall man inte tro att det är lugnt kring klimatbubblorna; även här pågår krig mellan de olika farmerna och även här finns det mutantgång som tar sig fram över slätterna och terroriserar de vanliga människorna, understödda av Ondskan och konkurrerande fraktioner.

Den döda zonen

Det finns ett jättelikt område på Mars södra halvklot, "den döda zonen". Det är resultatet av den omfattande explosion som ägde rum år 2113 i zonens mitt. Zonen har en diameter på ca 40 mil. Vad som orsakat explosionen är alltjämt omtvistat. Många tror att det rört sig om en härdsmläta medan andra hävdar att det rör sig om ett misslyckat vapenprov. Brö-

draskapets version är att det av megacorporn Mishima utfördes ett experiment vid en av dem funnen portal (den Femte; se Ondskan). Experimentets art och exakta tillvägagångssätt kan man endast spekulera i eftersom arbetet skedde i största hemlighet och med alla inblandade på plats. Det enda man kan gissa sig till är att det inte gick riktigt som de hade tänkt sig. Man räknar med att alla inblandade strök med vid den kraftiga urladdningen.

Områdets höga radioaktivitet har gjort det till ett avspärrat område dit ingen människa bör färdas utan säker-

hetsutrustning. Jorden är så giftig att inget beräknas kunna växa där på åtskilliga hundra år och det sargade landskapet uppvisar en mängd märkliga förändringar så som sällsamma färgspel, täta dimbankar, oförklarliga ljudfenomen och förgiftade regn.

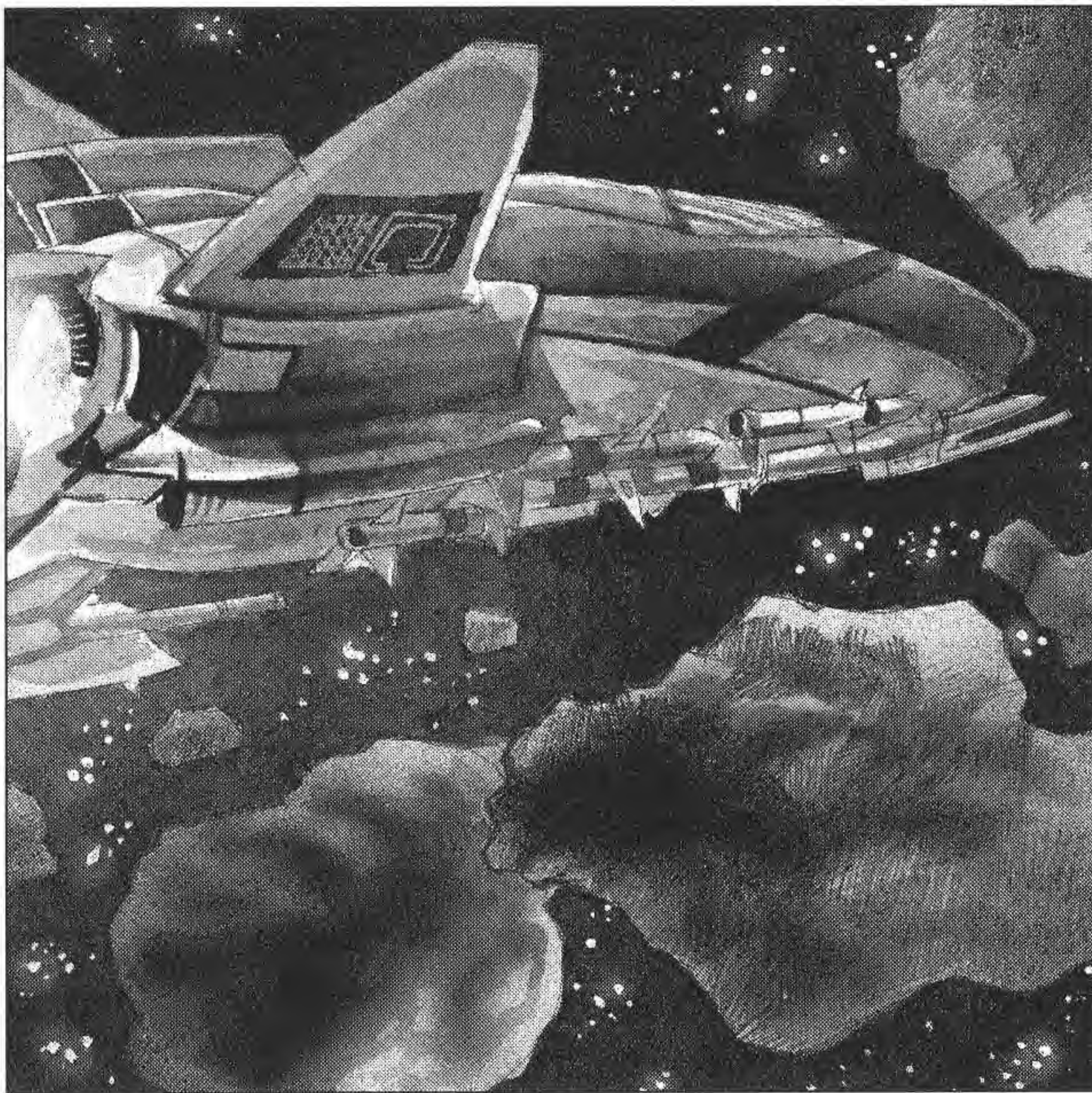
Man vet idag att det verkligen förekommer liv i zonen. Kultister tillhörande de onda sällskapen och kulterna har på något vis lyckats överleva i zonen och här finns också främmande livsformer, härrörande från andra världar. Det finns bevisligen områden i zonen

där man kan vistas utan skyddsdräkt, men risken är mycket stor för att kroppen ändå blir strålsjuk eller drabbas av underliga förändringar.

Inkvisionen är övertygad om att en portal har öppnats och att Ondskans horder oavbrutet väller in i vår värld genom denna. De för därför ett ständigt krig mot zonens varelser och sänder ofta kommandon in i zonområdet. Runt om hela zonen har Inkvisionen militära anläggningar och åtskilliga mil av skyttegravar och förläggningar inringar ytterområdena.

Mellan den inre regionen och jätteplaneterna ligger asteroidbältet, ett förhållandevis vidsträckt band av mindre himlakroppar med en storlek från några kilometers diameter till små stenblock. De största av dessa har en diameter på 400 till 700 km, men de flesta är bara svävande klippblock med några hundra meters diameter. Man uppskattar antalet klippblock med en diameter över 1 km till ca 650.000 st och de som är därunder ned till en knytnäves storlek beräknas vara åtskilliga gånger fler.

Asteroiderna är rena råvaruresurser för rymdexploatörerna och det finns mängder av gruvorter där olika mineralutvinningsprojekt ständigt pågår. Metoderna för detta är många; i bland låter man jättelika bogserskepp dra lämpliga gruvasteroider in i en bana närmare de planeter som har stora metallförädlingsindustrier, i bland spränger man hela asteroiden till rymdgrus som därefter samlas in av



ASTEROIDBÄLTET

s. k. grussugarskepp, medan de största asteroiderna har genomgått en begränsad terraformering och blivit föremål för helt konventionell gruvdrift.

De mycket osäkra farlederna har gjort området till något av en guldgruva för skrotröjarna. Enorma rymdområden måste bevakas och säkras för att kollisioner skall kunna undvikas, eftersom

det räcker med så oerhört lite för att skepp och industriprojekt i mångmiljardklassen skall totalförstöras av en näve grus. Dessutom finns det ett oändligt antal navigationsfyrrar i satellitform utplacerade för att ytterligare underlätta rymdtrafiken.

Vissa asteroidanhopningar har byggts samman till s. k. asteroidkolonier, en grupp mindre asteroider som sammanbundits till en enda enhet, vilket möjliggör snabba transporter dem emellan. Man skulle kunna likna asteroiderna i en sådan koloni vid blocken i en megastad.

Åtskilliga hundratals miljoner personer arbetar i asteroidbältet, men eftersom endast ett fåtal asteroider har terraformerats måste i stort sett allt som behövs importeras från den inre regionen. Dessutom måste allt som produceras skeppas ut, oftast inåt i systemet. Sammantaget medför detta att det råder en aktivitet utan like i rymdhavet i och kring asteroidbältet, eftersom all ci-

vil trafik dessutom måste skyddas av krigsskepp. Detta är rymdpiraternas paradiset, eftersom det både finns gott om feta mål, gott om gömställen och gott om villiga uppdragsgivare.

Vesta

DIAMETER:540 km

YTA:916.000 km²

(Sverige: 450.000 km²)

PLANETSTATUS:Icke terraformerad /Bebodd

STÖRRE FÖRETAG:Bauhaus

VIKTIGA INDUSTRIER: Råvaruframställning

KRIGSVERKSAMHET: ..Låg

Vesta är en typisk gruvort i asteroidbältet. Megacorpen Bauhaus har lagt hela asteroiden under sig och bryter mineraler från den i stor skala. Dels bryter man loss dess ytskikt med laserbrännare och dels penetrerar man dess inre och styckar upp klippan inifrån. En stor fast bas har byggts och man har kontinuerliga sändningar av malm till fabriker i omloppsbana runt Mars. En viss grovförädling av mineralerna sker redan på plats i en gigantiskt rymdstation som fungerar som en markfast bas på den här platsen för att så småningom kopplas loss och flyttas vidare till nästa asteroid.

Livet på gruvasteroiden är mycket hårt. Ca 15 % av alla som kommer hit dör i olyckor och ca 25% skadas så allvarligt under de två första åren på Vesta att de blir grovt invalidiserade. Få överlever mer än tio år på denna hårda och karga himlakropp. Mängder av mutanter och straffångar arbetar i den stenhårda miljön där vekhet ofta indirekt leder till döden. Drogmissbruket är mycket utbredd och de flesta arbetar ständigt med någon form av stimulantia i blodomloppet. Företaget ser mellan fingrarna med detta och deras basöverläkare distribuerar ofta droger till översynings-

männen som konkurrerar om försäljning av dessa med den "fria marknaden".

Ordningsmakten representeras av Polizei-V, den lokala poliskåren. Dessa har totala befogenheter så länge de följer basguvernörens och kommandantens direktiv.

Ceres

DIAMETER:1.050 km

YTA:3.464.000 km²

(Sverige: 450.000 km²)

PLANETSTATUS:Icke terraformerad /Bebodd

STÖRRE FÖRETAG:Mishima

VIKTIGA INDUSTRIER: Råvaruframställning

KRIGSVERKSAMHET: ..Låg

Ceres, den största av bältets asteroider, kontrolleras helt av Mishima. Företaget bryter dess yta med laserbrännare och fraktar klippblocken till transportörer. Arbetarna är till största delen straffångar, arbetare och anställda som av en eller annan anledning hamnat i onåd hos företaget och tvingats till internering, men i viss mån förekommer även krigsfångar och tillfångatagna lösdrivande mutanter. Moralen är förhållandevis hög bland arbetarna, mycket beroende på den relativt höga sociala standard som Mishima lyckats hålla på bostäder och liknande.

Ett problem har dock dykt upp som har gjort att man har varit tvungna att avbryta utvinningen på en viss del av planeten. En hel gruvort har blivit smittad av den fruktansvärda raphaparasiten, och utvecklat sjukdomen enormt snabbt vilket har lett till smärre panik. Man vågar inte göra några direkta attacker mot gruvorten av risken för den övriga planeten, men den hålls under hård och ständig bevakning.

Mishimas tunga och moderna flotta skyddar gruvan och alla transporter går

under eskort i större konvojer, vilket har gjort att den, till skillnad från de flesta andra gruvasteroider, varit fri från attackförsök sedan den grundades för 20 år sedan.

Pallas

DIAMETER:570 km (numera 535 km)

YTA:1.021.000 km²

(Sverige: 450.000 km²)

PLANETSTATUS:Icke terraformerad /Bebodd

STÖRRE FÖRETAG:Capitol

VIKTIGA INDUSTRIER: Råvaruframställning

KRIGSVERKSAMHET: ..Låg

Pallas är en av de äldsta gruvasteroiderna. Capitol etablerade sin första mineralbrytningsindustri här redan år 2112, men gruvan är fortfarande idag mycket vinstgivande. Man bedriver ortbrytning och bryter dessutom stycken av asteroiden och fraktar dessa till en fast förädlings satellit som ligger dockad mot asteroiden. Allt onödigt slagg separeras här bort och en ren råvaruprodukt skeppas sedan iväg i väldiga fraktskepp.

Hela asteroiden är genomborrad av orter och enorma system av milsvida gruvgångar. Det finns många mindre bostadsanläggningar där arbetare på de djupare eller mer avlägsna orterna är inkvarterade.

Eros

DIAMETER:95 km

YTA:28.000 km²

PLANETSTATUS:Terraformerad /Bebodd

STÖRRE FÖRETAG:Alla

VIKTIGA INDUSTRIER: —

KRIGSVERKSAMHET: ..Låg

I inre delen av asteroidbältet ligger den lilla asteroiden Eros med en diameter på endast 95 km. I stort sett hela den beboeliga delen av asteroidens yta

täcks av en enda stad, ett okänt tillhåll för fribrytare, laglösa, pirater, ronins och andra mer eller mindre suspekta element. Eros är officiellt sett självständig från megacorporna, men alla fem har givetvis kontor på planeten, dels eftersom man anlitar fribrytarna, dels eftersom man måste hålla sig väl med dem för att inte drabbas alltför hårt själv. Alternativet i fall man skulle vilja undanröja det potentiella hotet vore att helt enkelt lämna Eros och spränga planeten i luften, men eftersom fribrytarna i så fall skulle få uppbackning av någon av de andra corporna för att kunna slå tillbaka har man inte ansett det mödan värt.

Eros har inga myndigheter annat än trafikkontrollen och är i stort sett laglös. Hit kommer du om du är en jagad brottsling som behöver söka skydd undan rättvisan och samtidigt ha lite roligt. Hit kommer du också om du är en prisjägare på jakt efter en okänd brottsling. De inofficiella ledarna på Eros är givetvis medvetna om att man måste ge efter då och då för att hålla megacorporna nöjda. Inte ens på Eros kan man sålunda gå helt trygg.

Solsystemets största planet, Jupiter, består till större delen av gaser vilket gjorde att man på ett tidigt stadium insåg att varje form av terraformeringsprojekt skulle vara näst intill omöjligt, åtminstone olönsamt. Av den anledningen lämnade man under en lång tidsperiod planeten i fred och började i stället ytterligare koncentrera sig på att göra någonting vettigt av Venus, Mars och småplaneterna i asteroidbältet.

Man började dock ganska tidigt med mineralbrytning på planetens månar, delvis för att etablera sig i området, och när man senare fann metoder att ta till-

Hyperreal District, HD, kallas stadens nöjesmetropol, det är här alla träffas och det är här det mesta i nöjesväg inträffar. Här finns holovisioner, glädjehus med mutantservice och spelhallar för den som önskar förlora sina krediter. HD är beläget ganska högt upp bland nivåerna, ungefär mellan nivå 25 och 40.

Under denna nivå ligger det område som är känt som Iwo Jima, ett område i vilket det rasar ständiga eldstrider mellan de rivaliserande gäng som gör livet surt för det fåtal hårdade människor som lever på dessa nivåer. Om man väljer att bosätta sig här är man garanterat gängmedlem, om inte så blir man snart för att klara livhanken. Gängen är ganska stora och välorganiserade och kan i princip delas in i de som är företags-sponsrade och de som är helt fristående. Kriget hålls oftast på de här nivåerna, men det händer att det ibland sprider sig till Hyperreal District eller Caves.

Längst ner in mot vad som kan kallas planetens kärna ligger Caves, den plats där de flesta väljer att bo trots att det är smutsigt och brottsligheten är hög. Man har ett ganska stort utbud vad gäller livsmedelsenheter och restauranger,

även om kvaliteten inte alltid är bästa tänkbara. Det är rätt lätt att bli matförgiftad av den anledningen att man använt syntetmaterial med dålig kvalitet vid framställningen av maten. Här finns även ett större antal sovkuuber för den som saknar egen och rekreationsenheter för de som skadat sig på flykt undan rättvisan.

På ungefär samma nivå som Caves ligger de produktionsenheter som finns i staden. Här tillverkas bl. a. matvaror och ammunition, men inte i tillräckligt stor skala för att det skall täcka stadens fulla behov, utan man är även tvungen att importera från oberoende småföretag. Det är mycket ovanligt med sabotage annat än om megacorporna i något enstaka fall hyr en ronin som får det som uppgift. Invånarna är givetvis någorlunda måna om att vara självförsörjande i så stor utsträckning som möjligt.

Eros har två rymdhamnar. Det finns vissa restriktioner mot vad man får ta med sig in i staden. Exempelvis tillåts inte vätebomber och kärnvapen av den enkla anledningen att de skulle kunna spränga hela asteroiden i luften.

krig som pågår mellan dessa beror egentligen mer på att man försöker sabotera för varandra än att man konkurrerar om resurserna, vilka är så gott som outtömliga.

JUPITER

vara Jupiters stora gasformiga mineraltillgångar började klappjakten om vilka som först skulle hinna till de mest lönsamma områdena. Ytterligare en värdefull resurs på Jupiter är de i stort sett uteslagna tillgångarna av sötvatten som finns i planetens "atmosfär".

På planetens "yta", så att säga ovanpå lagren av molekylärt flytande väte, har man uppfört ett ganska stort antal fritt svävande mineralförädlingskomplex, liknande konventionella rymdstationer. De ständiga

Jupiter 2192

Eftersom man aldrig varken kunnat eller önskat terraformera Jupiter har man använt sig av gigantiska klimatbubblor, liknande dem som man använder på Mars. Dessa varianter är dock hundratals gånger större och betydligt mer avancerade anläggningar. De är uppförda ovanpå öar av väte som blandats med syre och därigenom frusits till is. Eftersom Jupiter saknar atmosfär

sker i princip alla krigsoperationer med headmaskiner eller flyg. I viss utsträckning använder man också avancerade "markfordon", men det är ganska sällsynt.

Durandal

Den största "staden" på Jupiter, Durandal, är i Cybertronics ägo och består av ett stort antal klimatbubblor som via ett invecklat nätverk är sammanlänkade med varandra. I staden, som tack vare dagens teknologi har ett klimat som påminner mycket om Jordens, förutom det att det aldrig regnar, bor ett otal människor som sysslar med råvaruutvinning och förädlingsindustri. Dessutom finns det givetvis alla former av bekvämlighetsinrättningar som krävs för att personalen skall vara nöjd, men för det krävs inte särskilt mycket i denna kärva, gudsförgätena avkrok av solsystemet, där man inte ens kan ana solen genom molnbankarna.

Staden hålls upplyst av gigantiska strålkastare som lyser upp i kupolerna där ljuset reflekteras, och givetvis står också reklamens blinkande neonskyltar för en stor del av ljuset. På detta konstlade vis hålls staden i en ständig halvdager. Stadens försvarssystem är mycket avancerat (precis som i de andra städerna på Jupiter), eftersom en framgångsrik attack skulle vara direkt fatal. På några få platser, i enskilda klimatbubblor, har man försökt att återskapa lite äkta natur, men det har inte gått särskilt bra. Vad gäller syre är man helt beroende av leveranser utifrån.



DIAMETER:143.200 km
YTA:64.422.000.000 km ² [128 gånger Jordens]
STÖRRE MÅNAR:Amalthea, Io, Europa, Ganymedes, Callisto, Leda, Himalia, Elara, Lysithia, Ananke, Carme, Pasiphae och Sinope.
PLANETSTATUS:Delvis terraformerad/Bebodd
STÖRRE FÖRETAG:Alla
VIKTIGA INDUSTRIER:Mineralutvinning, vatten
KRIGSVERKSAMHET:Låg
ALLMÄNT:	Planeten är inte ordentligt terraformerad. Atmosfären består av diverse mer eller mindre giftiga gaser. Det finns stora underjordiska världar som har ungefär samma levnadsvillkor som Jorden.

Den röda fläcken

Jupiter har en gigantisk röd fläck på ytan, en fläck som under alla tider förbryllat forskarna. Området kring den röda fläcken är höljt i mystik, men sedan Ondskan anlände till solsystemet har den röda fläcken och den omgivande rymden blivit en ytterst farlig plats. Den röda fläckens centrum är nämligen den Andra portalen, genom vilken Ondskans trupper kan färdas obehindrat till och från de andra

fyra upptäckta portalerna.

Sedan detta faktum upptäcktes har Inkquisitionen och företagen byggt upp effektiva försvarsanläggningar och ett antal mobila flottbaser cirklar i fläckens ständiga närhet. Samtidigt ser kommandanterna i klimatbubblorna nogsamt till att hålla dem så långt borta från fläcken som möjligt, vilket gör att de oftast ligger relativt samlade.

The Doomtroopers har vid ett fåtal tillfällen gjort direktattacker mot fläckens centrum, men dessa har misslyckats.

Världarna Down Under

På vissa ställen i Jupiters atmosfär har man med hjälp av kemiska reaktionskedjor lyckats "frysa" ytan, som huvudsakligen består av is, ammoniak och gasformigt väte, till att bilda ett slags jordskorpa. I de mest omfattande experimenten har denna begränsade terraformering

lyckats sträcka sig hundratals kilometer ned i planetens inre, ända ned till den yttre delen av vätekärnan. Samtliga klimatbubblor på Jupiter är till exempel anlagda på sådana öar. Från den frusna massan kan man sedan bryta mineralpartiklar på konventionellt vis, i ortbrott och till och med dagbrott på vissa ställen. De största av dessa svävande öar är ända upp till 4.000.000 km² stora (200 x 200 mil).

De gruvsystem som ligger under dessa öar kallas allmänt för världen Down

Under och kännetecknas dels av en ständig skräck för genombrott, dels av skräcken för de Ondskans väsen som härstammar från den Röda fläcken och

som verkar genomsyra hela planeten. Förhållandena här nere är annars ganska drägliga med temperaturer runt +20°C och medelmåttig luftfuktighet.

Ett stort problem är dock syretillförseln; ett ras eller en läcka någonstans innebär nästan säkert döden.

MÅNARNA

Jupiters månar har länge varit föremål för människans exploatering. Redan på 2110-talet påbörjades byggandet av de första baserna på dessa satelliter till den vackra jätteplaneten. Mängder av företag har slagit klorna i de resurser som legat orörda här i årmiljoner tills dess människan lärt sig bemästra rymden. Jupiterregionen är föremål för tung rymdtrafik. Jättelika transportskepp, slagskepp och hangarfartyg plöjer majestätiskt fram genom systemet i skuggan av jätteplaneten.

Europa

DIAMETER:3.130 km
YTA:30.778.000 km² (Afrika 30.282.000 km²)
PLANETSTATUS:Terraformerad/
Bebodd
STÖRRE FÖRETAG:Bauhaus,
Capitol, Cybertronic, Imperial, Mishima
VIKTIGA INDUSTRIER: Råvarufram-
ställning
KRIGSVERKSAMHET: ..Medel

Europa, jätteplaneten Jupiters fjärde måne i storlek betraktat, har alltsedan rymdexpansionen påbörjades varit föremål för människans intresse. Månens yta täcks till större delen av en tjock iskorpa, på sina ställen över hundra meter tjock. Månens innanmäte består av olika, tidigare okända bergarter. Det var just den rikliga förekomsten av olika nya bergarter som drog till sig de första expeditionernas intresse och fick dem att bege sig till Europa.

Man fann att det fanns god grund för

en kommersiell gruvdrift på månen. Ett viktigt skäl till att Europa var den första månen som koloniserades var att två nya malmsorter och en hittills okänd mineral, Eurorium, upptäcktes. Eurorium blev efter förädling och legering med en av de två malmerna från Europa, oerhört hårt. Ytan tålde slitage och påfrestningar på ett sätt som inga stálytor kunde uppvisa. Stora baser etablerades av alla de större korporationerna och Europa genomgick en förhållandevis snabb exploatering.

Det absolut första projektet på månen var terraformeringen, som gick ganska snabbt och smidigt, och Europa fick en atmosfär jämförbar med Jordens. Projektet som skulle höja planetens temperatur fick dock avbrytas på ett tidigt stadium, då man upptäckte att ismassorna smälte snabbare än beräknat. Under istäcket bildades ett skikt av flytande vatten, och på vissa ställen uppstod mycket djupa hav. Megacorporna har tagit sig ned genom istäcket på skilda platser för att utforska de fantastiska djup som döljer sig därunder. Man använder ubåtar och andra undervattensgående enheter för att utforska den nya spännande världen, en värld med gigantiska rev och klippryggar med höjder på upp till ett par kilometer. Dessutom har man funnit mängder av grottor och fickor fyllda med gaser, dock inte i tillräckligt stor mängd för att det skall vara lönt att utvinna. Hittills har man inte hittat några tecken på liv under isen varför Capitol låtit placera ut mikroorganismer och alger i havet för att skapa ett levande och fungerande ekosystem. Havets botten är även den mycket rik på mineraler och man har

uppfört ett stort antal anläggningar för brytning och förädling av dessa.

Ice Port

Det enda "fria" samhället på Europa är Ice Port, resterna av Bauhaus första basanläggning som övergavs efter att blivit illa åtgången av Mishimas trupper. En grupp frilansare gav då ett anbud på den övergivna basen och fick megacorporn att sälja den i sitt dåvarande skick. Den gamla basen har byggts om och modifierats av nybyggarna och är i dag ett fungerande samhälle med större delen av de moderniteter som kännetecknar vanliga människosamhällen.

Samhället är uppbyggt av små oberoende företag som via olika typer av avtal förser samhället med diverse förnödenheter. Decker & Busch arbetar med att förädla dricksvatten, JetCon Air står för syreförsörjning, Visionnaire har etablerat en fabrik som tillverkar matprodukter o. s. v. Olika mindre företag har via kontrakt hand om sjukvård, rekreation och maskinservice.

Ganymedes

DIAMETER:5.220 km
YTA:85.603.000 km² (Asien+Afrika: 75.000.000 km²)
PLANETSTATUS:Genomgår
begränsad terraformering/Bebodd
STÖRRE FÖRETAG:Bauhaus,
Capitol, Imperial, Mishima
VIKTIGA INDUSTRIER: Mineralbrytning,
vattenförädling
KRIGSVERKSAMHET: ..Omfattande

Ganymedes är den största av Jupiters sexton månar. Den har en diameter som är större än exempelvis Merkurius. Månens yta består till större delen av is och ett stort

antal olika bergarter. Många företag har sporadiska brytorter för att frigöra isen och omvandla denna till vatten. De fyra megacorporna har etablerat vattenraffinaderier och byggt sina basanläggningar runt dessa. Dessa anläggningar frigör rent dricksvatten såväl som syre och kväve som förädlas till andningsbar atmosfär. Dessa anläggningar är oerhört viktiga eftersom både rent vatten och ren luft är en bristvara på 2100-talet. Anläggningarna omgärdas av rigorösa säkerhetssystem och försvarsenheter. Alla transporter från asteroiden åtföljs av militära skepp eftersom varorna är alltför dyrbara för att gå förlorade.

En gemensam strategi för en "anpassad" terraformering har fastställts. Man kommer att anpassa terraformeringen på så vis att månens medeltemperatur inte kommer att höjas mer än några grader under fryspunkten. En artificiell atmosfär med syrerik luft skapas av väldiga terraformeringsanläggningar. Alla de större företagen på månen har placerat ut egna anläggningar och deltar i det övergripande arbetet.

Trots att man gemensamt arbetar med att iordningställa en atmosfär slåss man samtidigt mot varandra utan uppehåll. Bataljer böljar fram över planetens isklädda yta, men de hålls hela tiden på säkert avstånd från terraformeringsanläggningarna.

Callisto

DIAMETER: 4.890 km

YTA: 75.084.000 km² (halva Jordens landmassa)

PLANETSTATUS: Icke terraformerad/Bebodd

STÖRRE FÖRETAG: Bauhaus, Capitol, Cybertronic, Imperial, Mishima

VIKTIGA INDUSTRIER: Råvaruframställning, förädlingsindustri, administrativa enheter

KRIGSVERKSAMHET: Omfattande Jupiters näst största måne, Callisto, näst-

an lika stor som Merkurius, är den centrala punkten i Jupitersystemet och kanske den viktigaste punkten mellan Mars och Pluto för den mänskliga civilisationen.

Månen består till största delen av en jättelik ismassa med ett stort antal bergarter. Dess yta är täckt av ett tunt stoftlager som isolerar den ofantliga isbollen. Den enda större råvaran som bryts på Callisto är fruset vatten, en av de i denna tidsålder absolut viktigaste råvarorna. Flera större vattenförädlingsindustrier och isgruvor är anlagda här.

Callisto är en enda industriplanet, till bristningsgränsen utnyttjad av företagen. Den största industrin är förädlingsindustrin. Jättelika stålverk, valsverk och andra metallindustrier ligger sida vid sida med massiva gas- och vattenförädlingsverk. Råvaror från hela Jupitersystemet fraktas hit för att omvandlas till rena produkter. Alla större företag har förädlingsanläggningar på månen. En stor del av företagets administration för området runt de stora planterna och den yttre regionen är förlagd hit. Lunas administration är ofta så överbelastad att stora delar måste läggas ut på lokala enheter så som Callisto. Därför är Callisto en idealisk punkt med sitt centrala läge mitt inne i en av de starkaste industriella zonerna.

Nerock

Industrierna är i första hand koncentrerade till månens norra halvklot. Vid den norra polens mitt ligger Callistos stora stad, Nerock, en liten megastad uppbyggd i jättelika blockssektioner som ligger sida vid sida i det iskalla landskapet. Staden är en snabbt växande massa av höga byggnader och kommunikationslänkar. Alla industrier och det väldiga rymdhamnsområdet sammanbinds av stadens centralnät för kommunikationer.

Det råder stora klasskillnader i Nerock.

De starka och rika (byråkraterna och tjänstemännen) skor sig på den profit som de inhämtar från näringslivet, i ännu större utsträckning än vad som är normalt år 2192. Deras vinster blir ännu större när de sedan ger de flesta arbetarna undermåligt betalt och tar ut skyhöga priser för det som säljs i staden. I Nerock har de fem största megacorporna gått samman och bildat en kartell (inte att förväxla med Kartellen). Denna kartell styr prisbildningen i staden varför de kan sälja sina varor till ett så pass högt pris som de gör. Inte heller finns det fri etableringsrätt i Nerock utan näringslivets utbud utgörs endast av de fem megacorpornas utbud.

Terror, uppror och Ondska

De rådande missförhållandena på månen och miljonstadens hårda liv har lett till en mängd djupgående problem. Vilda strejker, upplopp och sabotagehandlingar är en del av vardagen för nerockerna, som invånarna kallar sig själva. I ett flertal industrier har stora upplopp stört produktionen och militära styrkor har fått sättas in för att bringa ordning i det kaos som uppstått.

Det finns en organiserad underjordisk rörelse bland arbetarna, Callisto Workers Movement. Organisationen manar till sammanhållning mot arbetsgivarna, d. v. s. de stora megacorporna. Många strejker och sabotage anses vara organiserade av denna rörelse. Inkquisitionen anser det troligt att den agerar, i varje fall till viss del, under Ondskans inflytande.

Med säkerhet vet man att ett tiotal terrorgrupper är verksamma i staden. Ett flertal större och omfattande terrorhandlingar sker varje år, inte alltför sällan utan att någon organisation tar på sig ansvaret för dådet. Aktionerna rör sig om gisslandraman, bombdåd och andra former av sabotage.

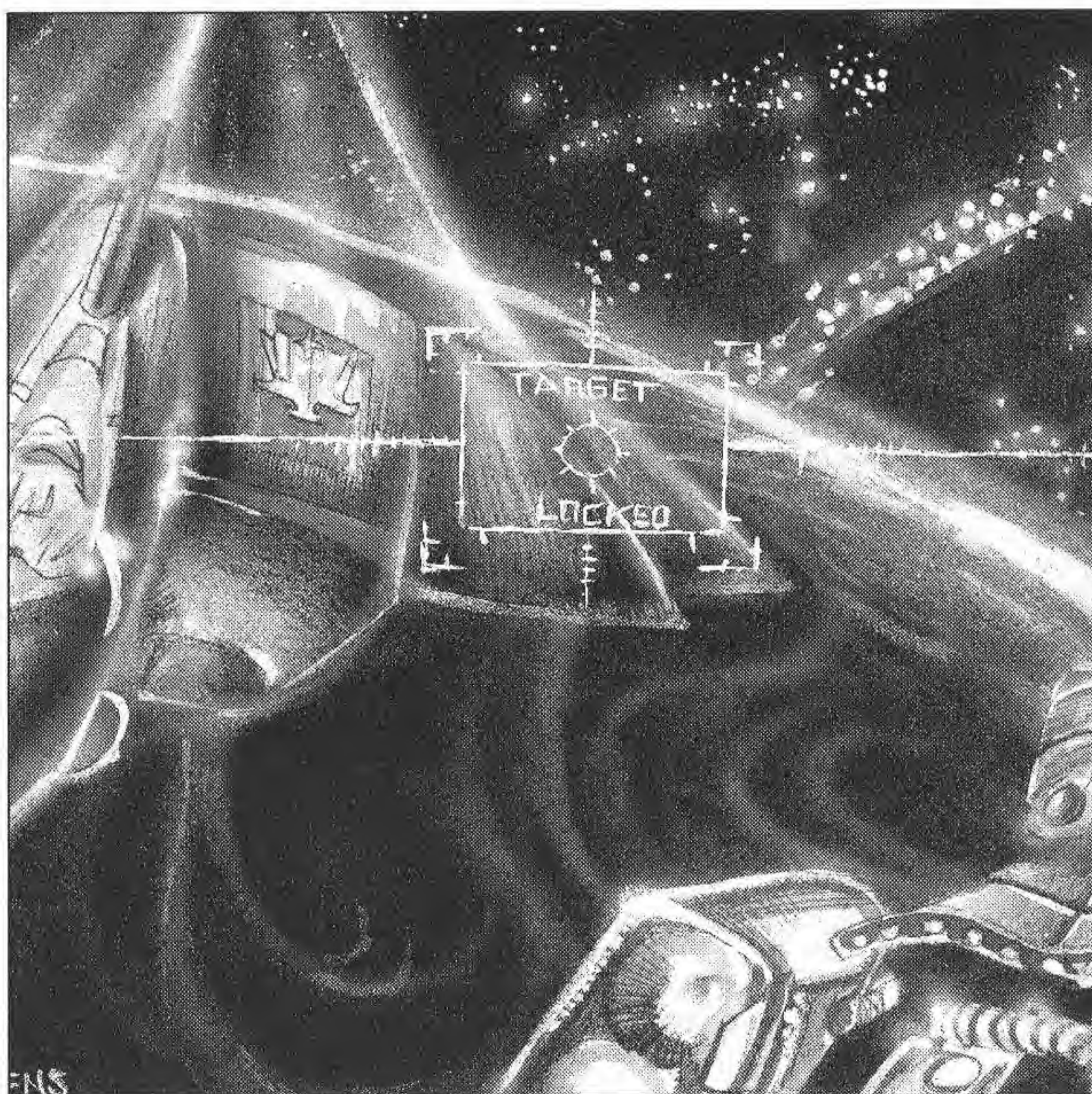
Sedan 2180 har Ondskan gjort sig allt mer påmind i Nerock. Sakta men säkert har den kunnat anpassa sig i den misär som råder i staden och steg för steg greppa tag i medlemmar ur de undre samhällsklasserna och omvänt dessa. Människooffer är vanligt förekommande, och oftast är det medlemmar ur de

högre samhällsklasserna som faller offer för de lägre samhällsklassernas fantasm och hat, vilken dessutom påverkats av Ondskan. Brödrskapet har lyckats spåra och förintat ett mindre antal grenar av olika kulturer, och man har också vid ett flertal tillfällen stött samman med Ondskans sändebud, exempelvis nefariter.

Man vet med säkerhet att kulten Brothers from beyond the Great Darkness har en stor cell i staden och man vet också att det finns ett antal mindre kulturer som är unika för staden. På de lägre nivåerna i staden går det knappast längre att vistas utan att stöta ihop med något av Ondskans fasanfulla kreatur.

Saturnus är en mycket ogästvänlig planet. Dess ytskick har en densitet lägre än det hos vatten, vilket alltså i princip innebär att planeten skulle flyta i fall man lade den i ett tillräckligt stort hav. Planeten är, liksom Jupiter, i stort sett bara en enda stor gasboll, bestående av flytande väte, ammoniak, metan och helium. Allt detta innebär att det är olönsamt att inleda några terraformeringsprojekt på planeten, däremot har man koloniserat så gott som alla de månar som har tillåtit det.

Det finns inte heller i pla-



SATURNUS

netens inre någonting av större värde, även om samtliga megacorporer med regelbundna mellanrum skickar in forskningssonder eller till och med bemannade forskningsstationer i planeten för att registrera eventuella förändringar eller för att spana efter eventuella tecken på Ondska.

Den väldiga planeten omges av de välkända ringarna. Dessa består av flera tusen lager av ringar av småpartiklar och sten- och issegment upp till en meter i omfång. Ringarna är rätt så ointressanta ur megacorporernas synvinkel.

Månarna

Saturnus omges av 23 månar. Större delen av dessa har undersökts och undgått exploatering av människan, på grund av att en sådan vore olönsam. Exempelvis har man lämnat solsystemets största måne, Titan, som till och med är större än Merkurius och endast något mindre än Mars, så gott som orörd eftersom den huvudsakligen består av lågvärdiga, olönsamma gaser. De flesta månarna består

DIAMETER: 120.800 km

YTA: 45.844.000.000km²
(89 ggr Jordens)

STÖRRE MÅNAR: Mimas, Enceladus, Tethys, Dione, Rhea, Titan, Hyperion, Japetus, Phoebe

PLANETSTATUS: Icke terraformerad/Obeboelig

BEFOLKNING: —

STÖRRE FÖRETAG: —

VIKTIGA INDUSTRIER: —

KRIGSVERKSAMHET: —

ALLMÄNT: Saturnus är en mycket ogästvänlig planet som mänskligheten är tämligen ointresserad av.

till ungefär 2/3 av is och resten sten.

Saturnussystemet är okontrollerat,

har uppstått i Saturnus närhet och lett till att slag mellan företagens flottor

utanför de lagar som något så när behåller lugnet i den inre regionen och det finns därför få fasta anläggningar här. Man vågar inte satsa på fasta installationer då detta skulle kunna äventyras av pirattackor eller fullskalliga krig. Mestadels används mobila gruvor för att utvinna de naturresurser som månarna har att erbjuda. Flera konflikter

har utspelats, och som en följd av detta finns flera jättelika vrakanhopningar som cirklar runt den gula jätteplaneten likt små månar.

Mimas

DIAMETER:400 km

YTA:503.000 km²

(Sverige: 450.000 km²)

PLANETSTATUS:Icke terra-
formerad/Bebodd

STÖRRE FÖRETAG:Bauhaus,
Imperial

VIKTIGA INDUSTRIER: Underhålls-
/varvsindustri, råvaruförädling, gruvindustri

KRIGSVERKSAMHET: Låg

Mimas är en av de få månar som har fasta basanläggningar uppförda. Bauhaus har metallindustrier och en större militär rymdhamn här, och Imperial har en varvsindustri och militärbas på ytan och en jättelik varvsdocka i omlopp runt planeten. Basanläggningarna är belägna i den jättekrater som får planeten att likna ett blåbär. Man bedriver också mineralbrytning med mobila dagbrott eller mobila gruvor. Då området är ganska osäkert har de bägge megacorporna osedvanligt stora säkerhetsanordningar, och dessutom är ju de militära enheterna strategiskt placerade.

Tethys

DIAMETER:1.200 km

YTA:4.524.000 km²

(Europa: ≈ 4.500.000 km²)

PLANETSTATUS:Icke terra-
formerad/Bebodd

STÖRRE FÖRETAG:—

VIKTIGA INDUSTRIER: Råvarubrytning,
förädlingsindustri

KRIGSVERKSAMHET: Omfattande

Mishima och Cybertronic var de som först ansåg det lönt att upprätta fasta basanläggningar på Tethys kala, kraterfyllda yta. Man började snabbt bygga

upp gigantiska anläggningar, och fler och fler straffarbetare, främst i form av mutanter, behövdes för att arbetet skulle kunna genomföras. Inom några år hade man fyllt de befintliga gruvkomplexen till bristningsgränsen, utan att uppföra några nya. Levnadsstandarden var löjligt låg, och det var i praktiken omöjligt att överleva längre perioder på platsen, men trots det klarade sig många av arbetarna under längre perioder.

Det dröjde inte länge innan de första rapporterna om kulter avhängiga Ondskan började komma in, och inom någon månad hade Brödrskapet upprättat ett högkvarter på Tethys, men det var redan försent. Försedda med vapen som smugglats in av Ondskans agenter slog sig mutanterna fria och tillfångatog ett stort antal tjänstemän, samtidigt som en stor flotta bestående av fria mutanter och frilansare attackerade städerna på månen och gav mutanterna sitt stöd. Efter många hårda strider tvingades megacorporna lämna månen, de flesta av dem för transport till de sällna jaktmarkerna. Planeten var i mutanternas kontroll och är så än idag.

Mutie Town

Den största av de två städerna, den som tidigare tillhörde Mishima, har döpts om till Mutie Town. Nästan samtliga invånare i staden är mutanter, och det fåtal människor som finns på plats har bara till uppgift att lära ut och utföra de mest avancerade uppgifterna.

Mutie Town är en stad på precis samma villkor som vilken annan stad som helst, med den skillnaden att det är mutanterna som har rättigheter och de vanliga människorna som är slavar. Den är byggd i blocksystem och har i större del än de vanliga städerna djupa klyftor mellan de olika grupperna, som i många fall är inbegripna i öppet krig

med varandra. Detta riskerar enligt det styrande skiktet i staden planetens självständighet, och för den saken skall har man skapat en slagkraftig och manstark polisstyrka, Mutie Force. Dessa poliser utrustas av de styrande med den bästa utrustning man kan frambringa och de har i princip totala befogenheter. Alla som de anser skadar staden arresterar de och för till Industrierna där de återigen sätts i arbete. Mutie Force är fruktad och respekterad bland stadens invånare, och det finns inte många som frivilligt ger sig in i konflikt med dem. Sedan Mutie Force inrättades har brottsligheten sjunkit markant.

De mutanter man trott skulle klara av det har fått i uppgift att försöka sköta vissa enheter, såsom rekreationsblock, livsmedelsenheter o. s. v. Detta har i förvånansvärt många fall lyckats och Mutie Town har ett om inte utmärkt så i alla fall hyfsat utbud. Man idkar handel med grupper av frilansare i vilken man använder varor från Industrierna.

Industrierna kallas de områden där all brytning av malmer, förädling, m. m. sker. Här jobbar en del mutanter frivilligt mot betalning, andra gör det av den enkla anledningen att de blivit tagna av Mutie Force. Industrierna sköts nu nästan lika bra som de gjordes under den period som Mishima och Cybertronic kontrollerade dem.

Ondskan på Tethys

På Tethys har Ondskan ända från starten varit väl etablerad och man har infiltrerat staden med sina agenter och byggt upp ett otal kulter för att störa samhällsordningen i den mån det finns en sådan. Det finns redan ett stort antal av ondskans hantlangare på betydelsefulla poster i Mutie Town. Man har även börjat att i viss mån idka handel med staden, vilket gör att Mutie Towns

militärer har tillgång till ond cybernetik och teknologi. Dessutom har Ondskan stöttat Mutie Towns invånare vid attacker utifrån och man har även försett dem med ett par stridsskepp, vilka dock står under befäl av en grupp nefariter.

Man kan alltså säga att Ondskan har ett ganska starkt grepp om Tethys, detta kan, tillsammans med den döda zonen på Mars, anses vara den starkaste bas Ondskan har så här långt in i solsystemet.

Rhea

DIAMETER: 1.300 km
YTA: 5.309.000 km²
(Europa: ≈ 4.500.000 km²)
PLANETSTATUS: Terraformerad/Bebodd
STÖRRE FÖRETAG: Mishima, Bauhaus
VIKTIGA INDUSTRIER: Vapen-/varvsindustri, olje- och gasutvinning
KRIGSVERKSAMHET: . Medel

Rhea är den enda av Saturnus månar som tillåtit en fullständig terraformering och planeten har i dag ett närmast tropiskt klimat som följd av de jättelika reaktorkomplexens värmealstring. Rhea var ursprungligen istäckt, men i och med terraformeringens kraftiga temperaturhöjning smälte isen, och planeten är i dag helt täckt av Darwins

hav, och ur denna direkt dödligt giftiga ocean reser sig Bauhaus olje- och gasborrhplattformar över ytan likt jättelika obelisker.

Förutom Bauhaus borrhorn ligger här även Mishimas största anläggningar för vapen- och fartygsproduktion. Denna ytterst instabila kombination har bidragit till det segslitna krig som för närvarande håller på att näst intill klyva planeten. I luften och över och under vattenytan kryssar små och snabba men helt livsfarliga attackskepp fram och tillbaka på jakt efter motståndarens anläggningar, vilka ständigt tvingas omgruppera till säkrare ställen. De större anläggningarna är dock alltför välförsvarade för att frontalangrepp skall vara att tänka på, utan man slåss i stället om plats för nyare anläggningar.

Darwins hav är som sagt extremt förorenat av de svavel- och kvicksilverföreningar som planetens inre består av. Bägge dessa ämnen utvinnes också i stor skala. Havet täcks delvis av flytande djungler av genmanipulerade sjögrässjök, och det finns även ett oändligt antal arter av rovfiskar som Cybertronic planterat in för att ställa till allmänt besvär.

Rhea förser industrierna på Japetus med det mesta av de råvaror de behöver.

Japetus

DIAMETER: Oregelbundet
formad; som mest 1.300 km
YTA: 3.200.000 km²
(Europa: ≈ 4.500.000 km²)
PLANETSTATUS: Icke terraformerad/Bebodd
STÖRRE FÖRETAG: Brödraskapet
VIKTIGA INDUSTRIER: Militär industri
KRIGSVERKSAMHET: . Låg

Japetus är den enda himlakropp i solsystemet som helt och hållet kontrolleras av Brödraskapet, och här har såväl Missionen som Inkquisitionen sina viktigaste anläggningar näst de på Luna och Mars. Framför allt är Japetus ovärderlig som rymdhamn och "utvikspost" mot de yttre regionerna, men här finns även enorma mängder uran i ett flertal olika isotoper, vilket tillgodoser en stor del av Brödraskapets energibehov.

Planeten är inte terraformerad, så alla anläggningar är förlagda antingen i bubblor eller under jord. De största industrierna är givetvis vapenfabriker samt skeppsvarv, men här framställs även uniformer, rustningar, ammunition, stridsfordon, o. s. v. Övriga viktiga anläggningar är ett antal enorma "utbildningscentra" — stridsskolor, Inkvisionsakademien, Missionsskolan, Scholæ Adeptus, Pilotakademien, o. s. v.

Närmast solen av de yttre planeterna ligger Uranus, en planet som omges av tio ringar och sammanlagt 15 månar. Själva himlakroppen är egentligen inte direkt idealisk att försöka terraformera, snarare är det hela ett vansinnigt projekt, men trots detta har ett flertal mindre terraformeringar inletts och visat sig fungera tillfredställande. Man har på vissa ställen lyckats föra in syre mellan kärnan och det tunga gas-täcket och på så sätt har man kunnat

URANUS

skapa en ganska dräglig miljö, dock utan direkt solljus, utan detta framställs på helt syntetisk väg.

Uranus har ett stort antal bergskedjor som löper över kärnan, många av dem nyligen uppkomna till följd av okända naturfenomen. Över planeten rinner floder av för mänskligheten tidigare okända substanser som man fortfarande inte

funnit någon praktisk användning för.

Det finns även ett oräkneligt antal kratrar till följd av det obarmhärtiga kriget. Det krig som förs på Uranus är dels det mellan megacorporna om de naturresurser som de alla är lika ivriga att få utvinna med sina gigantiska apparaturer och dels det som utkämpas mellan corporna och Ondskan. Ondskan har på flera platser på planeten tagit över stora landarealer och håller dessa utan större problem.

Krater- världarna

De gigantiska kratrar som täcker hela kärnans yta har visat sig vara mycket tack-samma att terraformera, och man har lyckats skapa otaliga små paradis på flera ställen på Uranus. Djur och växter från andra planeter har planterats in och man har skapat en atmosfär likvärdig med Jordens. Dessa områden har fungerat som semesterorter för företagens anställda — att få koppla av några dagar i en av Uranus kratervärldar brukar betraktas som tillräckligt med semester för två år.

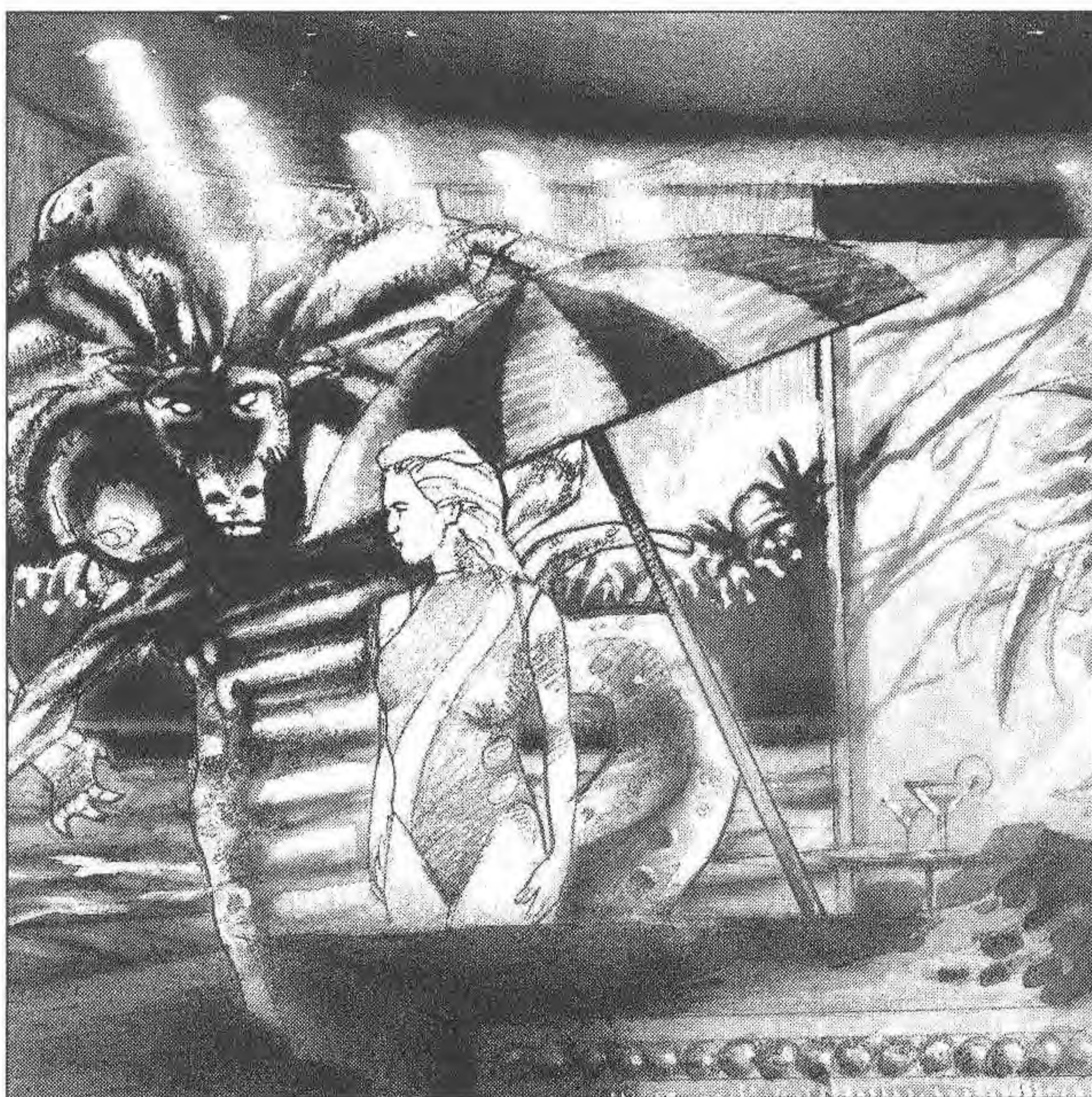
Även i de mest idylliska av lustgårdar dväls dock de värsta fasor. Ondskan har lyckats ombilda och manipulera ett flertal av djurarterna så pass mycket att dessa blivit fruktansvärda bestar och Ondskans tjänare har även fått många av växterna att ändra form och färg för

att av de gröna semesterparadisen skapa nattsvarta helveten av törne. Så gott som dagligen händer det att någon av de forna kratervärldarna dukar under för Ondskans angrepp, och de flesta anser det bara vara en tidsfråga innan hela Uranus fallit i Ondskans händer.

Den största av kratervärldarna, Tender Valley, är fortfarande orörd av Ondskans händer, troligtvis mycket tack vare det enorma arméhögkvarter som Brödraskapet upprättat där.

Städerna

Uranus städer är konstruerade ungefär



DIAMETER: 51.000 km

YTA: 8.171.276.000 km²
(16 ggr Jordens)

PLANETSTATUS: Delvis terraformerad/Bebodd

STÖRRE MÅNAR: Miranda, Ariel, Umbriel, Titana, Oberon

STÖRRE FÖRETAG: Bauhaus, Capitol, Imperial, Mishima

VIKTIGA INDUSTRIER: Gasutvinning, förädlingsindustri

KRIGSVERKSAMHET: Omfattande

ALLMÄNT: Uranus är i grunden en mycket ogästvänlig planet men en mycket god råvaruresurs. Man har lyckats terraformera delar till ett "jordklimat".

på samma sätt som solsystemets övriga städer, och de som inte ligger i terraformerade zoner är beroende av vatten och syre utifrån. Städerna är ständigt hårt ansatta av Ondskans arméer, som på ett flertal ställen ligger i skyttegravar runt en stad i väntan på att dess invånare totalt skall bryta samman och hänge sig åt Ondskan. Brödraskapet har bråda dagar i dessa belägrade städer, och dagligen avrättas eller interneras hundratals människor misstänkta för samröre med Ondskan.

Städernas förstklassiga försvarsanläggningar och corparnas luftherraväl-

de har dock än så länge förhindrat att någon större stad fallit i inkräktarnas händer, bortsett från Capitols städer Lowell och Tombaugh, som blev de första offren för Ondskans blixtkrig. De överlevande i dessa städer gick ett fasanfullt öde till mötes; man förmodar att de flesta av dem förts till Nero och förvandlats till nekromutanter.

I många av städerna kan man märka att Ondskan börjar få större och större inflytande, främst i form av suspekta kulter, tillbedjande någon av Ondskans fasonsfulla apostlar. Vissa av de bättre maskerade kulturena har överlevt och i vissa gruvssamhällen börjar man närma sig totalt herravälde.

Det vita landet

Det allra första terraformeringsprojektet som inleddes

på Uranus var ett samarbete mellan de tre megacorporna Bauhaus, Capitol och Mishima, vilka alla var mycket intresserade av den nya världen och dess oerhörda tillgångar. För det ändamålet hade man valt en plats som låg långt från kratervärldarna och de övriga städerna. Avsikten med projektet var att försöka skapa en miljö som skulle vara någorlunda lik Jordens, men detta misslyckades och i stället fick man ett gigantiskt vinterparadis med jättelika glaciärer och temperaturer ned mot -100°C. Trots att projektet delvis misslyckats hade man ändå skapat en värld,

vilken man kunde ha som bas för utvinningen av mineraler.

Det var då, och just här, som Ondskan anlände till Uranus. De oräkneliga horderna av legionärer, nekromutanter och andra, för ändamålet framavlade isvarerler välldes ut över den snötäckta marken och kämpade till synes oberörda av den extrema kylan. Det krig som då inleddes är ännu inte slut och det Vita landet är i princip en enda stor krigszon. De flesta av mineralutvinningsanlägg-

ningarna är förstörda och det finns nu bara ett område inom vilket megacorporna är starkare än Ondskan, megastaden New Tower med omgivningar.

New Tower byggdes gemensamt av megacorporna för att tjäna som en första bosättning på den nya planeten, men snabbt utbröt mindre stridigheter mellan de olika rivaliserande gängen från de olika företagen och snart var inbördeskriget ett faktum. Staden skakades av ständiga bombattentat och gängstrider,

bloddrypande vansinnesdåd utförda av renegader och Demogonis-kultister, och slutligen kunde Ondskans väsen ta fysisk form på planeten. Samtidigt som det i staden pågår ett ständigt krig mellan megacorporna trycker nu Ondskan på utifrån. Man har lyckats skapa ett antal mindre kulter i staden, men staden och dess omgivningar hålls fortfarande effektivt av megacorpornas elitstyrkor. Bara tiden kan utvisa hur kampen kommer att sluta...

MÅNARNA

Uranus har sammanlagt 15 månar, varav tio är mindre än 50 km i diameter och sålunda helt ointressanta. På de fem större finns dock ett flertal fasta gruvbaser och industrianläggningar uppförda.

Umbriel

DIAMETER:750 km

YTA:1.767.000 km²
(Sverige: 450.000 km²)

PLANETSTATUS:Genomgår
terraformering/Bebodd

STÖRRE FÖRETAG:Imperial

VIKTIGA INDUSTRIER: Råvarufram-
ställning, förädlingsindustri

KRIGSVERKSAMHET: ..Låg

Megacorpen Imperial har sin största flottbas i den yttre regionen på månen Umbriel. Basen omgärdas av extrema säkerhetsanläggningar och har ett planet- och luftförsvar som inte överträffas av någon av de yttre regionernas övriga militärbaser.

Imperial har mycket stora reaktoranläggningar och en mycket lönsam uran- och malmbrytningsverksamhet i berggrunden under och runt om anläggningen. Umbriel undergår ett terraformeringsprojekt som i princip är färdigt. Det är delvis av den anledningen som man förlagt

sin flottbas till den här månen. Umbriel spås en lysande framtid som alternativvärld i de yttre regionerna av solsystemet, och om bara Imperials trupper förmår att hålla Ondskans horder stången kan säkert projektet bli långt mer lönsamt.

Geografin är inte särskilt märkvärdig. Man har lyckats plantera in ett ganska stort antal träd och skapa några större hav, där man har uppfört gigantiska reningsanläggningar för att det vatten som passerar genom industrierna skall kunna återanvändas utan att vara skadligt. Dessutom finns en mindre bergskedja som man döpt till Burton Mountains efter den man som startade terraformeringsprojektet.

Stämningen på planeten är ganska hoppfull och Ondskan har än så länge inte lyckats få något fäste på den, även om man har sett tecken på infiltration bland straffarbetarna.

Titana

DIAMETER:450 km

YTA:636.000 km²
(Sverige: 450.000 km²)

PLANETSTATUS:Icke terra-
formerad/Bebodd

STÖRRE FÖRETAG:Capitol

VIKTIGA INDUSTRIER: Råvaruframställ-
ning, service, administration

KRIGSVERKSAMHET: ..Låg

De gigantiska byggnader som ligger på Titantia hyser enorma administrativa komplex där stora delar av eliten inom Capitols tjänstemannakår sitter och planerar för vilka planeter som skall erövras, vilka som ska lämnas, vilka företag som skall köpas upp eller säljas ut, hur man skall marknadsföra nya och gamla produkter, vart trupper skall skickas, m. m.

I dessa komplex finns också en anläggning för underhåll av alla sorters tekniska detaljer. Här servas större delen av de av Capitols skepp som rör sig i de yttre regionerna. När planeten började utnyttjas genomfördes ett misslyckat terraformeringsprojekt, och den geologiska aktiviteten i Titanas inre blev helt okontrollerad. Ständiga månbävningar och vulkanutbrott utmärker tillvaron och gör livet lite extra besvärligt.

Oberon

DIAMETER:635 km

YTA:1.267.000 km²
(Sverige 450.000 km²)

PLANETSTATUS:Icke terra-
formerad/bebodd

STÖRRE FÖRETAG:—

VIKTIGA INDUSTRIER: —

KRIGSVERKSAMHET: ..Extremt
omfattande

Oberon är en av Uranus största månar, och här hade Mishima tidigare en stor anläggning för utvinning och förädling av mineraler på himlakroppen, men den erövrades av Ondskans styrkor som nu helt har planeten i sin kontroll. Oberon är ett av Ondskans starkaste fästen i Uranusregionen.

Man har uppfört gigantiska biotekniska anläggningar, fästningar, flottbaser och liknande. Dessa ligger som gigantiska svarta bölder på den sargade planetytan. Mishima hade inlett ett terraformeringsprojekt på månen, men när Ondskan attackerade avbröts projektet på obestämd tid, och Ondskan har inte visat något intresse av att återuppta projektet. Det verkar som om de flesta av Ondskans hantlangare klarar sig bra i den atmosfär som redan finns på Oberon.

På planeten finns ett antal intressan-

ta områden. Planeten har en rätt speciell geografi och av denna anledning förekommer vissa fenomen som har tilltagit i styrka efter det att Ondskan tog kontroll över planeten. Några exempel presenteras nedan.

Slöjornas hav, ett gigantiskt område på det södra halvklotet, är vad som, om planeten haft en vettig atmosfär, skulle kunnat vara ett hav. Nu är området helt täckt av dimslöjor som döljer Ondskans högborg på planeten. En mastodontisk bioteknisk stad som huserar ett otal anläggningar för service av fartyg och annan bio- och nekroteknologisk utrustning.

Nishika Gardens kallas det område där Mishimas huvudanläggning tidigare låg. Där fanns tidigare en fungerande klimatbubbla, som dock inte längre används av Ondskans trupper, utan i stället har man gjort om hela staden till ett

gigantiskt fängelse, trots att man mycket sällan tar fångar, och inrett med mängder av bio- och nekroteknologi som sakta men säkert håller på att omvandla befolkningen till nekromutanter av olika slag. Nishika är ganska välbevakat, men det är ingalunda omöjligt för en utomstående att ta sig in där. Mänskligheten har flera gånger utfört räddningsaktioner mot Nishika, men ingen av dessa har någonsin återvänt, även om de oftast lyckats ta sig in.

Längst upp i norr ligger ett gigantiskt svart, dött område som av människorna kallas Öknen. Där ser man ibland sällsynta varelser ströva omkring och man ser också ibland farkoster som dyker upp ur tomma intet för att sedan försvinna ut i världsrymdens oändlighet. Förklaringen till detta är att den Tredje portalen är belägen just i Öknen.

Planeten Neptunus är en enda stor råvaruresurs. Den blågröna metangas som tillsammans med väte omger

hela planetytan är en mycket stor tillgång för megacorporna, som givetvis har dragits till planeten som flugor till en sockerbit.

Inledningsvis ansåg man att ett terraformeringsprojekt skulle vara omöjligt, men när den teknik som använts på Jupiter också blev tillgänglig i de yttre regionerna fanns det ingen som helst anledning att avstå från att terraformera åtminstone delar av en himlakropp med så pass stora tillgångar som Neptunus. Inuti gasskiktet, på den fasta kärnan, finns numera fem stycken fullständigt terraformerade områden, vardera täckande en yta ungefär motsvarande kontinentaleuropas. De landområden som man lyckats skapa här är resultatet av de mest framstående terraformeringsprojekten som genomförts,

NEPTUNUS

även om vissa, exempelvis Capitol, har misslyckats något. Solen är, sedd från Neptunus, ungefär lika stor som Venus är sedd från Jorden, fast mer ljusstark, och under gastäcket ser man ingenting överhuvudtaget. Det ljus som finns är alltså enbart artificiellt.

Innan företagens egna terraformerade territorier, Nationerna, tillkom, hade man för länge sedan redan börjat att utvinna gaser ur planetens atmosfär via stora industrienheter i omloppsbana runt planeten. Denna industri var den som orsakade hårdast konkurrens, varför det finns ett antal vrak i omloppsbana runt planeten — minnen från en svunnen tid. Denna form av utvinning förekommer även idag i stor utsträckning, trots ett ökat inflytande för den markbaserade utvinningen.

Nouvelle Règime

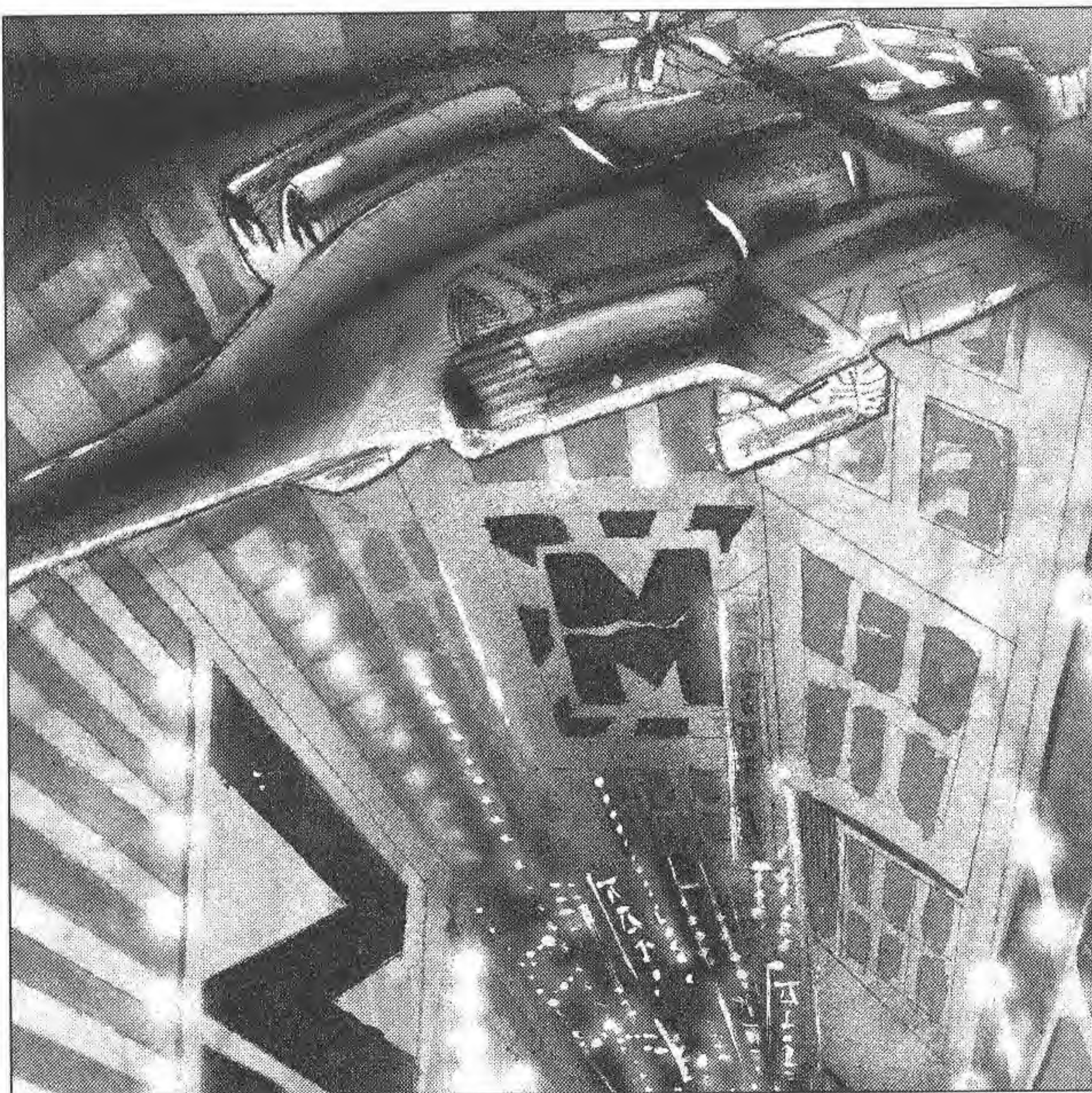
Megacorpen Bauhaus terraformeringsprojekt på Neptunus är ett av de mest lyckade i mänsklighetens historia. Man har lyckats omvandla ett område nästan lika stort som Luna till beboelig yta och där anlagt städer, industrianläggningar, jättelika sjöar med drickbart sötvatten, miljontals kvadratkilometer syreproducerande skogsområden, konstgjorda berg och vackra dalgångar, åkrar, terrassodlingar, o. s. v. Området omnämns som projekt Nouvelle Règime.

Områdets huvudstad heter Hauntburg och är en typisk megastad som i sin konstruktion påminner mycket om de jordiska städerna. Man har även odlat upp stora arealer för att få äkta spannmål i stället för de syntetiskt framställda, vilka egentligen är standard. Dessa äkta spannmål betraktas som en lyxvara och exporteras över hela solsystemet.

Man har även uppfödning av levande djur, vilket har varit mycket framgångsrikt. Farmarna betraktas med stor respekt och viss avundsjuka av de stadslevande människorna.

Ondskan har dock härjat Nouvelle Règime hårt, främst i det område som är känt som Fabrikerna. Här låg tidigare ett hundratal produktionsblock för högriskindustri samt ett stort antal kraftverk — allt detta förstördes vid en av Ondskans attacker och området är ohjälpligt förorenat. Visserligen har man slagit tillbaka Ondskan och utrotat de legionärer som intog staden, men alla saneringsförsök har varit förgäves. Nu förtiden tjänar området som ett slumområde för utstötta och mutanter; katastrofens barn. Hit tar sig de som slås ut ur samhället och lever vidare med hjälp av de föremål som fortfarande finns kvar från tiden före attacken.

Ondskan har vid ett flertal tillfällen gjort försök att infiltrera Nouvelle Règime, men misslyckats tack vare de utomordentliga kontrollorgan som finns. Inte heller har det funnits särskilt mycket underlag för missnöjesyttringar, vilket har gjort att det har varit mycket svårt för de olika kulterna att få fäste i området. I stället har man försökt göra direkta frontala grepp, men dessa har slagits tillbaka av områdets många specialkommandon, med de beryktade Eisenhünde i spetsen. Den enda plats där Ondskan sakta har börjat pyra är i Fabrikerna.



DIAMETER:50.000 km
YTA:7.853.975.000 km²
 (15 ggr Jordens)
PLANETSTATUS:Delvis terraformerad/Bebodd
STÖRRE MÅNAR:Triton, Nereid
STÖRRE FÖRETAG:Bauhaus, Capitol, Cybertronic, Imperial, Mishima
VIKTIGA INDUSTRIER:Råvaruframställning, förädlingsindustri, energiutvinning
KRIGSVERKSAMHET:Låg
ALLMÄNT: Neptunus har ett klimat som skiftar mycket beroende på var på planeten man befinner sig. Det är dock oftast ganska drägligt. Alla fem megacorporna dominerar varsitt område på planeten.

New California

Capitol har knappast lyckats på samma sätt som Bauhaus med att terraformera Neptunus planetyta, men man har inte heller lagt ner riktigt lika stora resurser i projektet.

Det som var tänkt att bli New California, ett återskapat paradys, sedan länge försvunnet från Jordens yta, blev en total flopp och det enda som man lyckades skapa var miljontals kvadratkilometer sand- och stenöken. Platsen var utan

överdrift helt obeboelig för vanliga människor, men de resurser som funnits i marken och i skiktet ovanför den konstgjorda atmosfären fanns kvar, vilket gjorde att man beslöt att försöka göra det bästa av situationen. Man byggde utvinningsenheter, fabriker och industrikomplex och började arbeta. Till en början gav det vissa förtjänster, men stämningen blev allt sämre, eftersom man inte hade samma möjligheter till ett drägligt liv som i exempelvis Nouvelle Règime, vilket snart ledde till ett mindre uppror där en mindre grupp slog sig ur den stora gemenskapen. Stödda av Mishimatrupper kunde dessa bygga en egen tillflyktsort i det karga och otillgängliga klippområdet Neptune Mountains. Gruppen blev snabbt hårt ansatt av Capitols styrkor, men lyckades hålla stånd tillräckligt länge för att få understöd dels av Mishima, dels av Ondskan, och lyckades etablera en egen bas. I övrigt är

New California ganska ointressant. Områdets huvudort heter Marshing och är inte särskilt stor.

Kingdome

Kingdome är det gemensamma namnet för de områden på Neptunus som kontrolleras av Imperial. Det är ett mycket litet, men utsökt terraformerat område som har en ganska stor betydelse för megacorporn. Imperial har ganska ostört fått bygga upp allt detta eftersom det inte verkat vara något direkt hot mot de

övriga corparna. Nu är dock Kingdome en kraft att räkna med i Neptunusområdet. I Bassington, som är den enda megastaden i området, har man stora industrianläggningar och ett flertal militärbaser. Det finns dessutom ett otal militärbaser på andra platser i Kingdome.

Kingdome har i och för sig bara en megastad, men utspridda över hela området finns ett otal fristående s. k. microblock med ett drygt tiotusental invånare, vilka bidrar till att göra Kingdome pittoreskt i de stressade megastadsinvånarnas ögon. Blocken är huvudsakligen bostads- och förädlingsenheter kopplade till livsmedelsindustrin. Man har lyckats återskapa stora delar av det djur- och växtliv som fanns på Jorden, och det äkta kött som exporteras härifrån betingar fantasiumor i solsystemets inre regioner.

Inkquisitionen har ingått ett avtal med Imperial och fått tillstånd att vid Lake Euforia upprätta en enorm militärbas och ett skjutfält på ca 500.000 km², vilka framför allt används i utbildningen i bruket av riktigt tunga vapensystem. Det samarbete

som detta avtal lett till har gjort att Kingdome inte har varit utsatt för attacker från Ondskan då dessa har avskräckts av de stora militära förläggningarna.

Hokkaido Empire

Mishimas Hokkaido Empire är ett ganska litet område som kännetecknas av stor bebyggelse i dalgångarna mellan ett böljande, grönskande landskap. På varanda bergstopp, de högsta är ca 1.000 meter höga, finns gigantiska radioteleskop, laserradaranläggningar, turbolaseraggregat och andra sensor- och försvarssystem. Området kännetecknas av stundtals mycket kraftiga vindar och stor seismologisk aktivitet, och därför finns inga fristående skyskrapor, utan man bygger inuti bergen och på dess sidor. Denna framtvingade terasstruktur har gjort hela Hokkaido till ett ganska ljust och öppet samhälle, bortsett från de dalgångar som ständigt täcks av stofmoln från någon gruvindustri.

Ondskan har gjort ett flertal försök till direkta attacker mot dalgångarna, med ganska små framgångar. Däremot har ett antal kulter av demondyrkande natur rotat sig i Hokkaido Empire, och en av dessa har växt sig så stor att den har slitit sig loss från den övriga civilisationen och byggt ett högkvarter i Fuji Valley i Hokkaidos utkant.

Cyberterra

De anläggningar Cybertronic har på planeten är av marginellt intresse. Man har varken lagt ner särskilt mycket pengar eller energi i projektet utan i stället satsat på militärbasen på Triton, vilket har gjort att det på något sätt stannat på halva vägen. I den värld Cybertronic skapat finns två större städer, men ingen av dem är särskilt spektakulär. I bägge samhällena har Ondskan lyckats ganska väl med sina infiltrationer och vissa höga befattningshavare står under deras kontroll. Kulterna opererar också de ganska rikligt i städerna. Troligtvis är det bara en tidsfråga innan Ondskan kontrollerar hela området.

MÅNARNA

Triton

DIAMETER:507 km

YTA:807.550 km²

(Sverige: 450.000 km²)

PLANETSTATUS:Icke terraformerad/Bebodd

STÖRRE FÖRETAG:Cybertronic

VIKTIGA INDUSTRIER: Råvaruindustri

KRIGSVERKSAMHET: ..Medel

På Neptunus största måne har Cybertronic anlagt den utan tvekan starkaste av militärbaserna i de yttre regionerna för att snabbt kunna understödja sina egna intressen i regionen. Basen består av ett tu-

sentat bostadsblock, en kärna av administrationsblock, varv, vapenfabriker, verkstäder, provområden, krigsakademier och andra skolor, fabriker för framställning av robotar och cybernetik, o. s. v., allt skyddat av ett stort antal taktiska försvarsatelliter. Den är också bas för Cybertronics piratdivision som håller till i en egen del av basen, belägen i det höga Chipmassivet.

Minerallbrytningen pågår mest i de stora naturliga grottor som finns på månen. I dessa har man också förlagt en stor del av militärbasen. Man har tagit sig mycket långt in i planetskorpan och ibland händer det att det försvinner manskaper och materiel i schakt som dyker upp under en tiondels sekund för att sedan förslutas för evigt. Detta gör att arbetet i gruvorna är ganska riskabelt

och det får i princip alltid utföras av mutanter som är förlagda i den straffkoloni som finns i omloppsbana runt månen.

Ondskan pressar på mot basen som man anfällt ett oräkneligt antal gånger utan att lyckas nämnvärt. Man har däremot lyckats plantera in nekrovirus i straffkolonin i omloppsbana, vilket inom en inte alltför avlägsen framtid kommer att leda till att den faller i Ondskans händer. Av denna anledning finns redan planer och riktlinjer för kolonins fullständiga utplåning.

Nereid

DIAMETER:250 km

YTA:196.350 km²

(Sverige 450.000 km²)

PLANETSTATUS:Terraformerad/Bebodd

STÖRRE FÖRETAG:Brödraskapet

VIKTIGA INDUSTRIER:—

KRIGSVERKSAMHET: ..Omfattande

På den här planeten har Brödraskapet byggt upp en stor bas för att kunna hävda sig i sin kamp mot Ondskan. När basen började anläggas tog det dock inte särskilt lång tid innan de blev uppmärksammade av Ondskan och alltsedan dess

rasar här ett skoningslöst skyttegravs- krig. Här håller femte korsfarardivisionen till och här finns även Nephos hämnare, ett av de starkaste inkvisitionsförbanden. Nereid tycks stundtals användas av Ondskan som ett slags "träningsläger" för högre befälhavare innan de skickas vidare mot viktigare befattningar.

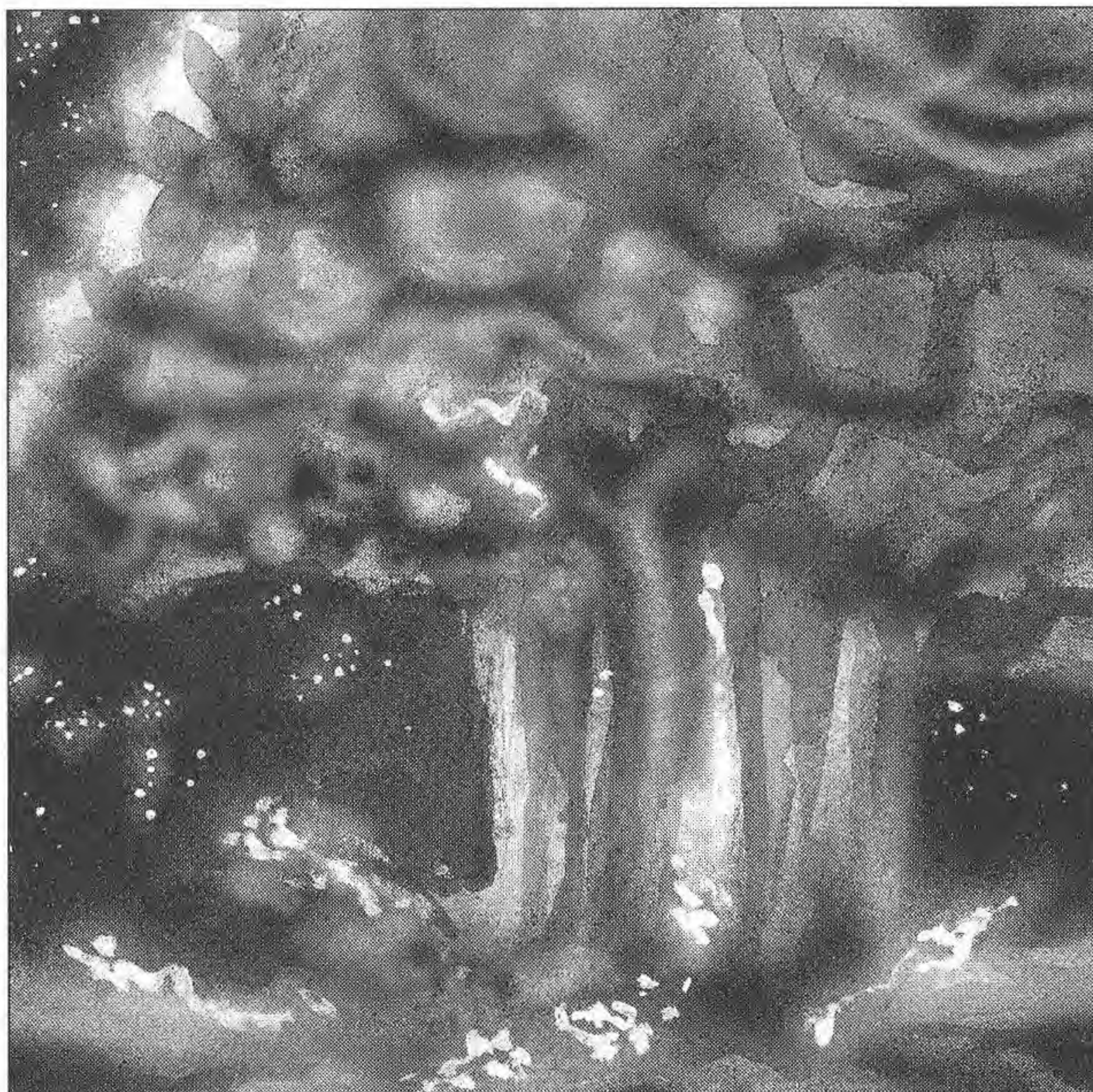
I de stora kratrarna och kilometerdju-

pa klyftorna som ärrar hela planetens yta utspelas ständiga slag mellan Ondskan och Brödraskapet. Ondskans fortifikationsförband har uppfört omfattande befästningsverk i Cromwell på planetens södra halva, och trots så gott som dagliga anfall mot de imponerande murarna kommer inte inkvisitionens trupper särskilt mycket längre.

Pluto är en frusen planet vars yta täcks av ett mycket djupt lager av frusen metan. Härifrån syns solen endast som en glimmande punkt av en snöbolls storlek. Ytan påminner mycket om Lunas kraterärriga planetskorpa, fast hal och smutsvit, förorenad av nedfall från de ständiga luftbri-saderna.

De väldiga mängderna metanis har dragit till sig megacorpornas intresse. Det är relativt enkelt att med hjälp av stora mobila dagbrott "hyvla" av den frusna skorpan för att sedan smälta och förädla råvaran. Plutos metantillgångar är de renaste inom hela solsystemet och de enklaste att utvinna ur teknisk aspekt.

Konkurrensen om resurserna är järnhård och i Plutos ständiga natt utspelas ett oavbrutet, oförsonligt krig mellan corporna. Man tvingas dock tillfälligtvis gå samman för att kunna motstå det ännu värre hot som Ondskan utgör, speciellt som Ondskan här ute, i reativ närhet till sin högborg, är starkare än någon annanstans i systemet.



PLUTO

DIAMETER:3.500 km

YTA:38.484.000 km²
(Luna: 37.960.000 km²)

PLANETSTATUS:.....Icke terraformerad/Bebodd

MÅNE:.....Charon

STÖRRE FÖRETAG:.....Bauhaus, Capitol, Cybertronic, Imperial, Mishima

VIKTIGA INDUSTRIER:.....Metanbrytning, gasförädling, rymddockor

KRIGSVERKSAMHET:Mycket omfattande

ALLMÄNT: Pluto är en frusen planet utan atmosfär. Centre Point är planetens enda megastad. Temperaturer ned mot -230°C förekommer. Ondskan och mänskligheten är här inbegripna i ett ständigt krig.

Kriget

Pluto är den enda platsen i systemet där det pågår ett öppet storkrig i oterraformerad terräng, vilket gör att det skiljer sig från det normala. Striderna företagen emellan utspelas enbart i den tyngdlösa rymden; attackskepp anfaller ovanifrån och försöker förgöra de andra företagens markanläggningar och försvarande jaktskepp försöker förhindra dem.

Det kom därför som något av en chock när Ondskan *landsteg* på Pluto och började en snabb och till synes ohejdbar markoffensiv. Det fanns så gott som inga marktrupper på Pluto, och nio tiondelar av företagens anläggningar totalt krossades innan man hann få dit de första specialkommandona. Förödelsen och slakten var enorm. Närmare en miljard människor hade massakrerats eller förts bort, och de återstående var omringade och instängda i ett fåtal Capitol-kontrollerade gruvanläggningar. Flygstridskrafterna hade till

stor del varit obrukbara eller gått förlorade, eftersom de ofantliga pulser av Ond kraft som från Nero sänts ut genom rymdhavet lamslog de flesta instrument och gjorde dem oanvändbara.

Det var en till stor del oprövad teknologi som företagen fick ta till i de nya strider som uppstod när förstärkningar väl anlände, men man nådde enorma framgångar och har till och med idag lyckats återta kontrollen över nästan halva planeten. Markoffensiverna är dock sporadiska och okoordinerade — gemensamma framryckningar efterföljs så gott som alltid av inbördeskrig om vem som skall få exploatera det erövrade territoriet.

Centre Point

Det nätverk av gruvor som var företagets sista bastion mot Ondskan kallades Centre Point och har utvecklats till att bli den enda megastaden på Pluto, eftersom alla ursprungliga megastäder bokstavligen jämnats med marken av Ondskans horder.

Staden styrs av en styrelse sammansatt av representanter från samtliga megacorpar, men varje corp styr sina egna block enligt de regler och lagar som corpens ledning dikterat. En viss samverkan över gränserna sker då metropolisen måste utbyta information med varandra eller få tillstånd att gå in i ett block ägt av en annan corp. Inga inbördes stridigheter äger rum i staden eller dess omedelbara omgivningar.

Ett oräkneligt antal missilbatterier, robottramper, radarstationer, markbaser, o. s. v. har anlagts för att effektivt kunna skydda staden från Ondskan, och på detta område har corparnas samarbete nått mycket långt, eftersom de inte har något val; ensamma skulle de aldrig kunna stå emot Ondskans anstormningar. Centre Point är mänsklighetens starkaste fäste på Pluto.

Samtidigt som Ondskan gör sig gällande utanför staden har den också manifesterat sig inuti de gigantiska försvarsanläggningarna. I Centre Point har de två kulterna Cyber Dawn (sprider giftiga droger samt infiltrerar ledarstrukturen med samhällskollaps som mål) och Den svarta dödens brödraskap (strävar efter att sprida smittsamma sjukdomar) etablerat sig och givit metropolisen en hel del arbete. Det har till och med gått så långt att man har låtit avspärra en stor del av centrala Centre Point, det som numera av gemene man kallas Dark Town, den plats som är mest illa åtgången av Ondskan. Här styr kulterna och här lever mutanter, kaosagenter och renegader i en ständig kamp mot det lilla antal personer som fortfarande tror på mänskligheten.

Specialstyrkan Dödsänglarna har skapats enbart för att röja upp i Dark town, med en organisation och träning som påminner om de berömda Doomtroopers'. Deras kamp mot Ondskan har krönts med viss framgång, även om chansen att de skall lyckas sanera hela Dark Town kan anses som mycket liten.

Den vita klippan

I närheten av stadens absoluta centrum ligger en hög, vitfärgad klippa som inrymmer Brödraskapets megakomplex. Härifrån, och framför allt från Nästet, toppen av klippan, kontrolleras Brödraskapets verksamhet på Pluto, och i viss mån även den verksamhet som förekommer på de övriga planeterna i de yttre regionerna.

Slätterna

Större delen av Plutos yta utgörs av ett svartnat slättområde, oftast benämnt "Slätterna". Här ligger alla industrier, förutom de i omloppsbana, och här utspelas det egentliga kriget mellan me-

gacorparna och Ondskan. Industrierna är gigantiska, oftast mobila, anläggningar som ständigt är föremål för Ondskans attacker, och många av dem har fallit i Ondskans händer och byggts om till helveteslika organiska inrättningar för "framställning" av nekromutanter och nekroteknologi. Kriget som böljar fram över de kraterfyllda, frusna, svarta slätterna är solsystemets hårdaste och det blodigaste i mänsklighetens historia; dagligen stupar tusentals människor och legionärer i kamp om något hundratal meter av en förkastningsbrant. Krigsskådeplatserna är fullkomligt översållade av spillror och utbrända vrak som förstörda headmaskiner och stridsvagnar förvandlas till om de inte erövrats av Ondskan och blir råmaterial i nekroteknologiska föremål.

Så fort Ondskan är på tryggt avstånd börjar megacorparna att erövra varandras industrianläggningar, och när Ondskan närmar sig allierar man sig återigen. På vissa platser händer det t. o. m. att man samarbetar med Ondskan för att överta en industri för att direkt efter övertagandet anfälla Ondskan och tillintetgöra dess styrkor.

Det geografiska utseendet på slättområdena påminner till stora delar om Lunas utseende. Det är en kraterärrad yta med stora hav och oceaner. Man saknar dock den känsla av stillhet som man får på Lunas yta eftersom landskapet är fyllt av gigantiska, utbrända vrak och lämningar efter Ondskan. Ett av de mest kända områdena är Mare Terroricum, där ett stort slag mellan Imperial och Ondskan stod. Imperial vann, men området besmittades av Ondskans biologiska stridsmedel och är ytterst riskabelt.

Det finns även tre stycken bergskedjor över tiotusen meters höjd på Pluto, främst i polarzonerna. De består till större delen av massiv metanis.

Avgrunderna

Här och var i slättlandskapet finns de omtalade platser som kallas för avgrunderna, sprickor i planetskorpan med ofantliga djup. Ingen vet hur djupt de når, och det är inte heller många som har vågat sig ned, och de som vågat har aldrig återvänt.

I dessa avgrunder bygger Ondskan sina befästningar på Pluto. På slagfälten möts man av dessa fort som sticker upp ur hål i marken ur vilka det kommer en ändlös ström av legionärer och nekromutanter. Dessutom dyker det då och då upp fasanfulla monster ur avgrunderna, även ur de som Ondskan ännu inte har befäst. Den sorts motstånd som dessa monster utgör har man inte stött på någon annanstans i solsystemet.

Ingen människa har någonsin lyckats

ta sig in i en sådan befästning, inte heller har man varit i närheten av att besegra Ondskan när den kämpar vid avgrunderna. Vad detta beror på vet man inte med säkerhet, men det finns ett ganska stort antal teorier om det hela.

Gehenna

Det finns en plats på Pluto som ingen mänsklig varelse någonsin har närmat sig, Gehenna, Ondskans högborg på Pluto, belägen exakt på Centre Points antipod. I ett stort klippmassiv har Ondskan här låtit uppföra solsystemets största bioteknologiska anläggning som reser sig över bergsmassivet.

Ur denna anläggning, som uppförts runt den Fjärde portalen, strömmar ändlösa förstärkningar till Ondskans styrkor

på Pluto. Megacorporna har fortfarande inte kommit på vad man skall göra för att förhindra detta, eftersom portalen i sig förmodligen är oförstörbar. Man har vid ett flertal tillfällen detonerat kärnladdningar på hundratala megaton i Gehennas närhet, med förödande effekt som följd på corpornas egna komplex men endast marginella skador för Ondskans organiska anläggningar.

Gehennas centrum är "The Dark Peak", ett nattsvart berg som sträcker sig drygt tjugo kilometer ovanför planetytan. Det är Ondskans verkliga styrespunkt vad gäller organisationen på Pluto. Härifrån håller man ständig mental kontakt med de överordnade på Nero, med representanter för de olika kulterna och med de nefariter som leder de militära enheterna.

MÅNEN

Charon

DIAMETER:2.120 km

YTA:14.120.000 km² (Sydamerika: 17.800.000 km²)

PLANETSTATUS:Icke terraformerad/Bebodd

STÖRRE FÖRETAG:Bauhaus,

Capitol, Cybertronic, Imperial, Mishima

VIKTIGA INDUSTRIER: Råvarubrytning

KRIGSVERKSAMHET: ..Mycket omfattande

Charon är Plutos måne, eller rättare sagt tvillingplanet. Planeten består,

precis som Pluto, av frusen metan och är därför en oerhörd tillgång för megacorporna. Samtliga megacorpor har i kraftig konkurrens upprättat starka baser och industrier på den ödsligt svarta planeten.

Inte heller Charon är terraformerad och den är totalt obeboelig utan tekniska hjälpmedel. Temperaturerna blir ibland ända ned mot -255°C vilket är ganska outhärdligt utan avancerad utrustning.

Man har inte byggt några större städer på Charon utan Centre Point tjänstgör även som Charons stora stad och det är där exempelvis all förädlingsindustri för varorna från Charon ligger.

Även Charon har givetvis varit mycket hårt ansatt av Ondskan då planeten ligger så pass långt ut i solsystemet. På planeten har Ondskan upprättat ett antal fästningar som likt cancer-svulster växer sig större och större, och man fruktar att Charon håller på att gå samma öde till mötes som Nero. Infiltrationen och kultistverksamheten är betydligt mer omfattande här än i Centre Point, och även inne i de mänskliga bosättningarna pågår hänsynslösa inbördeskrig mellan megacorporna. Man även till och med lyckats infiltrera flera av militärbaserna.

Man kan utan att överdriva säga att mänskligheten på Charon är dödsdömd, här regerar Ondskan.

Utanför Plutos omloppsbanan fann mänskligheten slutligen vad man sedan länge misstänkt funnits där, solsystemets tionde planet. Den kom att kallas Nero och mänskligheten började ivrigt att undersöka och så småningom även kolonisera planeten. Redan vid sprängningen av de första gruvschakten fann man exakt likadana, glasaktiga naturformationer som man tidigare funnit på Uranus måne Oberon (den Första respektive Tredje portalen), och drog därav slutsatsen att dessa måste ha skapats av intelligenta livsformer.

Upptäckten betraktades som sensationell, kanske var man inte ensam i solsystemet. Snart började emellertid underliga rapporter att anlända från Neros kolonistörer. Man tolkade det som att ett antal hittills okända sjukdomar utbrutit; människor förändrades till både kropp och själ och tog livet av sig själva och andra i förtvivlan och panik inför detta nya, okända.

Snart kom även rapporter som tydde på att själva planeten höll på att förändras, en förändring till något groteskt och ondskefullt, en intelligent enhet av förvridet semiorganiska material, hittills okända för mänskligheten. Inuti denna monstruösa skapelse av jättelika muskler och stål skelett, sensor och glas, vävnader och kugghjul, öppnades den Första portalen, en port mot fjärran dimensioner, fyllda av oförståelig ondska. Ondskans legioner hade nu funnit en väg in till vår verklighet och på Nero släppte de loss sin fulla destruktiva kapacitet. De nedkämpade enkelt kolonistörerna, torterade och förvred dem och gjorde dem till sina redskap. De



NERO

DIAMETER:18.780 km
YTA:1.107.442.000 km ² (2,15 ggr Jordens)
PLANETSTATUS:Terraformerad/Bebodd
MÅNAR:Brutus, Caligula
STÖRRE FÖRETAG:—
VIKTIGA INDUSTRIER:—
KRIGSVERKSAMHET:Obefintlig

djurskäftar i vilka otaliga förlorats öppnas och sluts med ojämna mellanrum. Av Brödrskapet omnämns planeten som Helvetets förgård, Limbo.

Planeten har "terraformerats" av Ondskan, men i den atmosfär som skapats kan ingen normal människa vistas utan avancerade teknologiska hjälpmedel. Här ute, i solsystemets allra yttersta utpost, råder en ständig natt, hela planeten täcks av en hinna av kolsvart is, likaså är hav och sjöar fyllda av kolsvarta, svavelosande vätskor. Även med den nödvändiga utrustning som krävs, andningsfilter och ögonskydd, är miljön tillräckligt skräckinjagande för att även de starkaste skall förlora förståndet.

första nekromutanterna var födda.

År 2192 är Nero helt i Ondskans klor, inte ett spår av den mänskliga civilisation som en gång fanns där finns kvar, endast de förvridna och perverterade nekromutanterna som vandrar omkring som osaliga andar över de levande slätterna.

Geografi

Nero är som sagt en konstruktion av semiorganiskt ursprung. Hela Nero är en enda, pulserande, levande enhet. Mänskligheten vet i dag ganska lite om Nero, och för varje dag minskar dess möjligheter då Ondskan kämpar sig längre in i solsystemet.

Överallt på Neros yta sticker det upp makabra mardrömsskapelser i vilka ytterst obehagliga varelser lever. Jättelika fästningar som verkar vara levande enheter sticker upp från ytan och fruktansvärt stora rovdjur

Brutus

DIAMETER: 8.000 km
YTA: 200.960.000 km² (40% av Jorden; något större än Mars)
PLANETSTATUS: Terra-formerad/Bebodd
STÖRRE FÖRETAG:—
VIKTIGA INDUSTRIER: Teknologisk industri
KRIGSVERSKAMHET: ..Obefintlig

Brutus är Neros största måne och den har en geografi som till mycket stora delar påminner om Neros. Den har även samma typ av atmosfär som Nero, med mycket låg syrehalt. Brutus är centrum för allt som har med mänsklighetens teknologi att göra. Här ligger gigantiska rymdhamnar byggda med mänsklig teknologi i vilka man servar mänskliga farkoster för att kunna använda som vapen mot mänskligheten. På Brutus jobbar många av de människor som har valt Ondskan som alternativ och kämpar på dess sida.

Brutus har en mycket hög stridsberedskap, och man är alltid beredd på att försvara sig eller att anfälla. I omlopp runt planeten finns ett antal rymdhamnar, skepps-dockor och avancerade attacksatelliter som är utrustade med kraftiga stridsspetsar.

Som ett bälte runt Brutus ekvator löper

Ryggraden, en hög bergskedja som avgränsar norr från söder. I den är många av de riktigt stora rymdhamnarna belägna och där ligger även människostaden Port Nemesis, den största av de f. d. gruvkolonierna och den viktigaste av de människostäder som numera finns i Nero-systemet. Stadens utformning blir mer och mer surrealistisk ju längre ut från dess mitt man kommer och i utkanterna har arkitekturen helt övergått till den som används av Ondskan. De renegader, kaosagenter och nekromutanter som lever här är sysselsatta med att smida ränker och planera för hur man skall kunna skapa kulter, terrororganisationer och kaos i de mänskliga samhällena och hur man skall kunna infiltrera corporationerna och Brödraskapet. Dessutom finns vapenindustrier för "konventionella" vapen samt krigsakademier och andra träningscentra.

Caligula

DIAMETER: 3.400 km
YTA: 36.298.000 km² (Luna: 37.960.000 km²)
PLANETSTATUS: Icke terra-formerad/Obeboelig
STÖRRE FÖRETAG:—
VIKTIGA INDUSTRIER: Teknologisk industri
KRIGSVERKSAMHET: ..Obefintlig

Caligula är Neros andra och minsta måne. Den är lik Brutus och Nero såtillvida att den har en likadan atmosfär som de bägge andra planeterna, men Caligula är en helt död planet. Ingenstans på planetens yta står liv att finna annat än i de former som Ondskan medfört sig. Planetytan är ovanligt ärrad och fylld med långa, djupa sprickor, höga berg, förkastnings-branter, djupa dalar och gigantiska kratrar. Planetytan är svart med vissa färgskiftningar i purpur och karmosin.

Även på denna planet har Ondskan uppfört ett stort antal anläggningar för framställning av teknologi och för service och reparation av densamma. Det finns också ett stort antal flottbaser utplacerade på planeten som till viss del ansvarar för försvaret av planeten.

I omlopp runt Caligula finns två stora rymdstationer, Romulus och Remus, som likt spökskepp kretsar runt den svarta, döda himlakroppen. Stationerna var ursprungligen bostads- och forskningskomplex uppförda av de mänskliga kolonisatörerna, men numera är de övertagna av Ondskan och tjänar som deras viktigaste kunskapsbas för mänsklig teknologi. De har lite för omfattande försvarssystem för att megacorporna skall orka med frontalangrepp, men Doomtroopers har varit där ett flertal gånger, med varierande framgång.

Forskningsstationer

Överallt ute i rymden finns det ett behov av att forska

kring olika saker, exempelvis olika planeters uppbyggnad, deras atmosfärer, Ondskans inflytande, magnetfält, etc. Mycket av denna forskning är direkt olämplig att utföra från planetytan varför man har byggt ett otal rymdstationer från vilka man utför denna forskning.

De består till största delen av otaliga kon-

RYMDSTATIONER

trollrum och laboratorier i vilka analyser görs, diagnoser ställs och slutsatser dras. Forskningsstationerna har ofta en mycket avancerad form av teknologi och avancerade säkerhetssystem, då man inte vill låta de andra företagen ta del av ens egna upptäckter. Forskningsstationerna är dessutom ett populärt mål för terroristattacker.

Gruvstationer

Gruvutvinningen sker till största delen på planetytan. Gruvstationerna är inga

egentliga dagbrott, utan snarare mellan-händer för transporten och förädlingen av råvarorna. De ligger oftast i omloppsbana runt en planet och från planeten kommer sedan ständigt transportskyttlar som lämpar av sin last på gruvstationen. Vissa gruvstationer sköter förädling, men de flesta inväntar bara ett interplanetariskt

transportskepp vilket tar hand om den last som gruvstationen har. Gruvstationer selsätter mycket små mängder personal, då i princip allting sköts på mekanisk och datoriserad väg. Den största personalstyrkan är i allmänhet säkerhetsstyrkan.

Navigationsfyrar

Överallt i det enorma rymdhav som solsystemet utgör finns navigationsfyrar utplacerade för att hjälpa rymdresenären att hitta rätt bland asteroider, vrak och planeter. De är i allmänhet obemannade, och kan vid rätt använd kod ge upplysningar om dess egen placering och avstånd till samtliga föremål i solsystemet, och hur man på lämpligaste sätt tar sig dit.

Patrullposter

Otaliga är de specialkommandon, rymdpolisdivisioner och frilansare som har sina högkvarter på rymdstationer som ligger i omloppsbana runt någon av solsystemets planeter. Dessutom finns de s. k. patrullposterna som används som ett slags övervakningsenheter varifrån man kontrollerar och bevakar rymdtrafiken, redo att rycka ut med stora militära styrkor om det så skulle behövas. De används även ofta som en del i de försvarssystem som skyddar mindre planeter.

Patrullposterna brukar inrymma en ganska stor rymdhamn samt stora bostadsenheter, med en ofta rätt så hyfsad standard.

Rehabiliteringsstationer

Trots att större delen av brottslingarna i *R•Y•M•D*s tidsålder döms till straffarbete eller avrättning finns det ett behov av s. k. rehabiliteringsstationer, fängelser där man förvarar strategiskt viktiga fångar eller brottslingar. De brottslingar som hamnar här har oftast sysslat med exempelvis ekonomisk brottslighet av intern karaktär.

Personer som har förbindelse med andra corpora förvaras oftast i markfasta rehab-enheter i stället, då säkerheten är större där.

Rehabiliteringsstationerna håller ofta en ganska hög kommersiell standard, och påminner till viss del om ett litet samhälle för sig där fångarna lever sitt eget liv, under fångvaktarnas övervakning. Då det oftast rör sig om ekonomiska snillen används dessa för att simulera vissa ekonomiska situationer o. s. v. för att företagen skall kunna ta lärdom av deras agerande. I många fall har de inte någon som helst aning om att de sitter i fängelse, utan de tror att de fortfarande tillhör solsystemets ledande affärsmän.

Rekreationsstationer

Alla som arbetar ute i rymden gör det under en press och stress som långt överskrider vad vi i dag är vana vid. Därför finns ett stort behov av anläggningar som kan erbjuda rekreation och avslappning. Rekreativstationerna är makalöst stora, hyperkommersiella anläggningar som oftast har ett bättre och mer komplett nöjesutbud än megastädernas rekreativblock, och dessutom ofta i fräschare miljö.

En vanlig rekreativstation är oftast uppdelad i fyra avdelningar; en avdelning som till största delen innehåller hotell- och konferensanläggningar, den del som oftast brukar tilltala företagen. Givetvis har dessa anläggningar fullständig service på alla områden, men de är endast tillgängliga för gäster eller mycket välbärgade personer.

En avdelning är avdelad för barer och restauranger, vilket redan finns i viss mån i hotelldelen, men inte i samma storlek och omfattning som det finns här. I dessa restauranger kan man dricka och äta vad som helst, hur som helst, till ett rimligt pris.

Sedan finns alltid en avdelning för spel och dobbel, alltifrån traditionella kasinon till nervstyrda dataspel. På en

del stationer förekommer även olika slags "sportevenemang", främst med blodiga våldsinslag, typ gladiatorspel.

Till sist finns också nästan alltid en avdelning som tillfredställer de mer kroppsliga behoven. Rekreativstationerna brukar ha vapenförbud och avancerade datoriserade säkerhetssystem.

Relästationer

Då det är så enorma avstånd inom solsystemet krävs det att det finns enheter via vilka man kan sända och förstärka signaler av olika slag för att dessa skall nå sina rätta mål. Denna funktion innehas av relästationerna som förstärker och vidarebefordrar de signaler som når stationen. De har en oerhört viktig funktion.

Varje företag har sina egna relästationer, och dessa är extremt hårt bevakade då de ständigt utsätts för terroristattacker och sabotageförsök.

Rymdhamnar

Givetvis finns det överallt i rymden rymdhamnar i vilka man kan stanna upp för en tid. Rymdhamnarna är oftast som mindre städer och har alla de funktioner som en normal stad har, även om hotellen är betydligt fler än i en normal stad. Här kan man vila, fylla på bränsle för att sedan fortsätta mot nya mål.

Rymdhamnarna används främst av frilansare som använder små skepp, de stora corpora har så stora skepp att de inte behöver utnyttja rymdhamnarna.

Varvsstationer

Hit kommer man med sitt rymdskepp, lägger sig i docka för att repareras, ofta ganska snabbt och mycket effektivt. I regel har också varvsstationerna bärgningsservice, d. v. s. de ger sig ut i rymden och hämtar skepp som inte förmår att själva förflytta sig för att sedan reparera dessa.



ÅR 2192 HAR DE TEKNOLOGISKA FRAMSTEGEN NÅTT OANADE HÖJDER. LASERVAPEN OCH RYMDDRIFT ÄR INTE LÄNGRE NÅGRA PROBLEM; "ENERGIPROBLEM" ÄR ETT MINNE BLOTT; NYA RYMDMATERIAL OCH MÅNMINERALER HAR GJORT DET MÖJLIGT ATT KONSTRUERA SKAPELSER SOM GRUNDLAGARNA TIDIGARE MOTSATT SIG.

Utrustningen beskrivs efter följande mall:

DIMENSIONER: Längd, bredd och höjd.

LASTFÖRMÅGA: Farkostens lastförmåga. Oftast (f. a. vad gäller trupp och andra farkoster) beror denna snarare på hur mycket utrymme som finns än hur mycket farkosten orkar föra med sig.

HASTIGHET: För interplanetariska farkoster är detta den siffra med vilken man skall multiplicera tidtabelens antal dagar för att få fram den exakta restiden.

BESTYCKNING: De vapen farkosten är utrustad med (se rubriken "Skeppsartilleri").

PANSAR: Farkostens skydd (absorbering) mot attacker från andra rymdfarkoster.

UNDVIKA: Den GCL i Undvika som farkosten får på grund av datoriserade försvarssystem och motmedel.

STYRKA: Farkostens KP. Tänk på att en perfekt träff bör betraktas som om den träffat en mycket viktig del av farkosten, och därför är det möjligt att skjuta ned även stora skepp, trots att de har ofantligt många KP.

PRIS: Farkostens pris i krediter.

Interplanetariska rymdfarkoster

Interplanetariska rymdfarkoster har ingen förmåga att framföras i atmosfär, utan endast i vakuum i viktlost tillstånd.

Transportfarkoster

Interplanetariska transportskepp används för att transportera folk eller gods från ett planetsystem till ett annat. När skeppet väl anländer till ett planetsystem krävs, om det finns atmosfär, skyttlar eller en riktig rymdhamn för att kunna få lasten i land. De är lätt bestyckade för att kunna slå tillbaka mindre angrepp från dogfighters och pirater, men mot fregatter eller kryssare är de hjälplösa. Militära trupptransportskepp har dock ofta en neutronkanon eller partikelaccelerator för förbekämpning av landningsområdet.

Convenience Space Cruiser

Detta är ett ganska enkelt men flexibelt och pålitligt all-round-skepp, vars mittre sektionen består av en utbytbar modul vilket gör att skeppet enkelt kan modifieras för i princip vilket användningsområde som helst — persontransport (ptp), lastfartyg (cfr), patrullskepp (ptr), forskningsskepp (res), reparations- eller bärgningsfartyg (rep), medialänk (sb), etc. Skeppet är en av de mest sålda farkosterna från ett frilansande företag någonsin, och det är mycket populärt bland smugglare, pirater och mediamänniskor. Det har dessutom begränsad inomatmosfärisk kapacitet och klarar av att starta och landa från markytan.

DIMENSIONER:	LÄNGD:	27,2 M				
	BREDD:	8,4 M				
	HÖJD:	4,9 M				
VERSION:	PTP	CFR	PTR	RES	REP	SB
BESÄTTNING:	3	2	4	2	5	2
PASSAGERARE:	40	(22)	6	12	11	6
LASTFÖRMÅGA (TON):	20	150	20	65	90	35
HASTIGHET:	2	1,6	2,4	1,6	1,6	1,6
PULSLASRAR:	(2)	(2)	2	(2)	(1)	(1)
MISSILRAMPER:	(1)	(1)	1	(1)	(—)	(—)
PANSAR:	10	25	40	10	25	10
UNDVIKA:	40%	10%	55%	40%	10%	40%
STYRKA:	300 KP	1.800 KP	1.200 KP	300 KP	1.000 KP	500 KP
PRIS:	12.675.000 KREDITER					

Horobi SPA-12

Detta är ett av de vanligast förekommande större fraktskeppen. Det är enkelt och mycket robust, och påminner i sitt utseende om en gigantisk låda. Det har en besättning på 8 personer.

DIMENSIONER:	LÄNGD:	400 M
	BREDD:	70 M
	HÖJD:	75 M
LASTFÖRMÅGA:	16.000 TON (3.000 MAN), ALTERNATIVT 1.000 MAN OCH EN SKYTTEL	
HASTIGHET:	2	
BESTYCKNING:	2 PULSLASERKANONER (1 NEUTRONKANON)	
PANSAR:	45	
UNDVIKA:	10%	
STYRKA:	5.000 KP	
PRIS:	140.000.000 KREDITER	

Dogfighters

Dogfigthers är benämningen på de små jaktskepp som används i de gigantiska sammandrabbningarna i världsrymden. De är enbart tänkta att vara vapenplattformar för anti-skeppmissiler och helt oanvändbara i attackuppdrag mot fasta installationer på en planets yta. Det krävs en massiv insats av kanske etthundra dogfighters för att kunna bekämpa ett slagskepp.

Dogfighters flygs oftast av endast en stridspilot som kontrollerar dogfighterns alla funktioner (vilka för det mesta är datoriserade). Alla dogfighters måste ha ett moderskepp som de kan utgå och återvända till. De är inte konstruerade för enskilda operationer, även om de kan användas för kortare resor i den inre regionen.

Mishima Gunfly

Gunfly är ett typiskt dogfighterskepp. Det är snabbt, litet och mycket lätt att manövrera. Liksom alla Mishimas konstruktioner är det vackert strömlinjeformat.

DIMENSIONER:	LÄNGD:	24 M
	BREDD:	3 M (SPÄNNVIDD: 20 M)
	HÖJD:	4 M
LASTFÖRMÅGA:	1 PASSAGERARE + 500 KG	
HASTIGHET:	2,6 (KAN INTE FÄRDAS I RYMDEN MER ÄN ETT DYGN)	
BESTYCKNING:	2 MISSILRAMPER. PLATS FÖR 2 VALFRIA KANONER, DOCK OFTAST PULSLASERKANONER.	
PANSAR:	65	
UNDVIKA:	90%	
STYRKA:	1.000 KP	
PRIS:	22.450.000 KREDITER	

Fregatter

En fregatt är ett mindre jaktskepp som främst används för eskortuppdrag eller för att bekämpa fientliga landstigningar. Bestyckningen är sålunda tillräcklig för att bekämpa farkos-

ter som är mindre eller lika stora, men mot kryssare och slagskepp är de tämligen värdelösa. De har tillräckligt pansar för att kunna klara sig mot dogfighters, men mot kraftigare artilleri måste de lita på sina försvarssystem och snabbhet.

Bauhaus Spacewolf

Bauhaus standardfregatt har en besättning på 130 man. Skeppet har använts i många konflikter och visat sig vara ett fullvärdigt krigsfartyg. Det är ganska högteknologiskt utformat, och är mycket populärt bland större frilansande organisationer. Hangarerna som rymmer fyra dogfighters kan också användas som lastutrymme för trupp eller materiel. En mindre variant av Spacewolf har levererats i hundratals exemplar till rymdpirater i Bauhaus tjänst.

DIMENSIONER:	LÄNGD:	350 M
	BREDD:	88 M
	HÖJD:	44 M
LASTFÖRMÅGA:	4.000 TON (200 MAN ELLER 4 DOGFIGHTERS)	
HASTIGHET:	0,8	
BESTYCKNING:	6 PULSLASERKANONER, 6 MISSILRAMPER, 2 PLASMAKANONER	
PANSAR:	120	
UNDIKA:	75%	
STYRKA:	15.000 KP	
PRIS:	355.000.000 KREDITER	

Kryssare

En kryssare är ett tungt stridskepp som främst används för attackuppdrag mot planeter, men som också har mycket god jaktkapacitet, exempelvis under eskortuppdrag. De kan oftast medföra något dussin dogfighterskepp. Besättningen varierar från 250 till 500 man.

Imperial C-69 Invincible

Detta är Imperials standardkryssare, med en besättning på 260 man. Den har utmärkta egenskaper i både jakt- och attackuppdrag och är stommen i Imperials lätta flotta.

DIMENSIONER:	LÄNGD:	830 M
	BREDD:	235 M
	HÖJD:	128 M
LASTFÖRMÅGA:	18.000 TON (600 MAN ELLER 10 DOGFIGHTERS)	
HASTIGHET:	0,9	
BESTYCKNING:	12 MISSILRAMPER, 8 PULSLASERKANONER, 2 NEUTRONKANONER, 1 ACCELERATOROKANON	
PANSAR:	170	

UNDIKA:	60%
STYRKA:	20.000 KP
PRIS:	744.000.000 KREDITER

Slagkryssare

Slagkryssarna är enklare och billigare varianter av slagskeppen; nästan lika stryktåliga och med missiler och partikelacceleratorer som huvudsakligt artilleri är de nästan lika slagkraftiga. Dock är de något mindre, men samtidigt mycket billigare. Besättningen varierar från 400 till 600 man. En slagkryssare kan medföra mellan en divison (8 st) och en eskadrilj (24 st) dogfighters.

C-15 Starstriker

Detta är Capitols mest kända slagkryssare med en besättning på 330 man. Den har den mycket kända långsmala diamantformen.

DIMENSIONER:	LÄNGD:	1,4 KM
	BREDD:	300 M
	HÖJD:	155 M
LASTFÖRMÅGA:	400.000 TON (1.500 MAN ELLER 18 DOGFIGHTERS)	
HASTIGHET:	1,2	
BESTYCKNING:	1 ACCELERATOROKANON, 10 PULSLASERKANONER, 4 PLASMAKANONER, 6 MISSILRAMPER, 2 NEUTRONKANONER	
PANSAR:	190	
UNDIKA:	40%	
STYRKA:	25.000 KP	
PRIS:	1.590.000.000 KREDITER (EJ TILL SALU)	

Hangarskepp

Rymdens verkliga jättar är hangarfartygen. De kan ha besättningar på flera tusen man och de bär med sig hundratals dogfighters. Ett hangarfartyg går alltid med en eskort av minst ett halvdussin fregatter och kryssare som skydd, eftersom de dels är fruktansvärt dyra (framför allt när de är fullastade!), dels extremt användbara.

Capitol Eaglenest

Capitols jättelika standardhangarskepp har en besättning på 21.000 man och är det största serietillverkade krigsfartyget i solsystemet. Det medför förutom sina dogfighters även ett dussin transportskyttlar som kan användas vid landstigningar eller personaltransporter mellan enheterna i en större rymdflotta.

DIMENSIONER:	LÄNGD:	3,7 KM
	BREDD:	550 KM
	HÖJD:	400 M
LASTFÖRMÅGA:	1.280.000 TON (230 DOGFIGHTERS + 12 SKYTTLAR)	
HASTIGHET:	2	
BESTYCKNING:	8 PULSLASRAR, 8 MISSILRAMPER	
PANSAR:	450	
UNDIKA:	60%	
STYRKA:	105.000 KP	
PRIS:	4.875.000.000 KREDITER (EJ TILL SALU)	

Slagskepp

Dessa är rymdstridernas verkliga jättar, främst avsedda som attackskepp men även med en jaktkapacitet som vida överträffar alla andra fartygsklasser. Slagskeppen är mycket tunga krigsmaskiner med besättningar på över 1.000 man och kan ofta medföra upp till 40 dogfighterskepp som försvar.

Skeppsartilleri

De vapensystem som finns monterade i interplanetariska och inomatmosfäriska stridsfarkoster är ofantligt mycket mer avancerade och kraftfulla än vanliga eldhandvapen, och den skada de gör är egentligen inte jämförbar med de vanliga infanterivapnenas.

Missiler

Missiler är i R•Y•M•Ds värld målsökande robotar som oftast fungerar enligt principen "fire-and-forget", d. v. s. man skjuter av den manuellt men sedan sköter den sig själv. De bär med sig tillräckligt med sprängämnen för att kunna spränga de flesta mindre skepp till atomer, men är förhållandevis enkla att bekämpa.

En missilramp bär med sig 4-8 missiler och tar 12 SR att ladda om. Man måste lyckas med ett färdighetsslag i Vapensystem för att skjuta iväg en missil. Misslyckas målets Undvika-slag gör missilen 2.000 KP i skada. Pris: 100-150.000 krediter.

Kanoner

Fartygsbestyckning i form av kanoner är alltid kopplade till vapensystem som letar upp och identifierar målet och talar om exakt när man skall skjuta.

Pulslaserkanoner

Pulslaserkanoner anses vara allround-vapen med medelmåttig verkan mot både mark- och luftmål. Normalt har pulslasrar mellan 100% och 150% i GCL och gör en skada på ungefär 2T100+100. Pris: 400-600.000 krediter

Mishima Musashi

Megacorpens standardskepp med 1.890 mans besättning och 24 dogfigthers. Fyra väldiga partikelacceleratorer utgör kärnan i artilleriet.

DIMENSIONER:	LÄNGD:	2,2 KM
	BREDD:	400 M
	HÖJD:	180 M
LASTFÖRMÅGA:	580.000 TON (5.000 MAN ELLER 24 DOGFIGHTERS)	
HASTIGHET:	1,8	
BESTYCKNING:	4 ACCELERATORKANONER, 20 PULSLASERKANONER, 8 PLASMAKANONER, 12 MISSILRAMPER, 4 NEUTRONKANONER	
PANSAR:	250	
UNDIKA:	55%	
STYRKA:	75.000 KP	
PRIS:	4.300.000.000 KREDITER (EJ TILL SALU)	

Plasmakanoner

Plasmakanoner är typiska fregattvapen och används nästan uteslutande mot transportskepp, mot vilka de är extremt effektiva. Normalt har de GCL på 75% till 120% och gör 1T100+40 i skada. Pris: 250-400.000 krediter

Neutronkanoner

Neutronkanoner följer speciella regler i vakuum, eftersom det inte finns någon luft som bromsar neutronerna. De fortsätter ända tills de träffar något, och av denna anledning vågar man aldrig använda dem annat än när man skjuter på markmål, då de å andra sidan bromsas kraftigt av en eventuell atmosfär. Därför används de enbart vid attackuppdrag mot icke terraformerade planeter.

Normalt har de GCL på mellan 160% och 200% och gör upp till 1200-1600 i skada. Pris: 900-2.000.000 krediter

Acceleratorkanoner

En acceleratorkanon är ett vapen som tar en liten partikel, t. ex. ett gruskorn, och accelererar denna i en cylinder med hjälp av magnetfält. Partikeln lämnar acceleratoren med en enorm hastighet (strax under ljusets), vilket gör att den krossar nästan allt i sin väg och penetrerar enormt motståndskraftiga pansar. De lyder under samma specialregler som neutronvapen och har samma användningsområden.

Normalt har de GCL på mellan 70% och 110% och gör 1T100+500 i skada. Pris: 300-450.000 krediter.

Inomatmosfäriska luftfarkoster

Dessa farkoster är de som av en eller annan anledning inte har full kapacitet att färdas utanför en planets atmosfär. Av denna anledning är de vanligast i den inre regionen.

Skyttlar

Skyttlar har två huvudsakliga användningsområden, antingen för att frakta folk mellan rymden (eller en måne eller rymdstation) och en planets yta, eller för att frakta folk från en plats på en planet till en annan. Den tidigare varianten har begränsad kapacitet för rymdfart.

Bauhaus shuttle D1

Detta är en vanligt förekommande modell av skyttel som kan starta från startramper såväl som från vanliga flygfält. Skytteln är såld till en mängd olika företag och frilansare.

DIMENSIONER:	LÄNGD:	92 M
	BREDD:	21 M (SPÄNNVIDD: 62 M)
	HÖJD:	12 M
LASTFÖRMÅGA:	6.000 TON ELLER 1.000 PASSAGERARE	
HASTIGHET:	MACH 2,5 INOM ATMOSFÄREN (0,5 I RYMDEN; MAX 1 DAG).	
BESTYCKNING:	—	
PANSAR:	100	
UNDVIKA:	—	
STYRKA:	1.000 KP	
PRIS:	2.800.000 KREDITER	

Helikoptrar

Helikoptrar används som vapenplattformar eller som transportfarkoster. Deras stora fördelar är att de är ganska snabba, kan landa i stort sett var som helt samt att de har stor lastkapacitet.

R&J RFS-5000 "Chopper"

Ritz und Jäger RotorFrachtSchiff-5000 är Bauhaus tyngsta transporthelikopter. Den kan bära med sig 270 man och stridsfordon med sammanlagd vikt av 80 ton. Helikoptern ser ut som två vanliga tvårotoriga helikoptrar som satts ihop, och ett eventuellt stridsfordon fästs emellan flygkropparna. Den används flitigt i det venusianska djungelkriget och i Mars slättlandskap och är extremt stadig och stryktålig, även om man faktiskt lidit stora förluster.

DIMENSIONER:	LÄNGD:	52 M
	BREDD:	20,6 M (ROTORBLAD: 50 M I DIAMETER)
	HÖJD:	5,2 M
LASTFÖRMÅGA:	80 TON OCH 270 MAN	
	HASTIGHET:	MACH 0,95
RÄCKVIDD:	700 KM	
BESTYCKNING:	2 KULSPRUTOR (DEATHLOCKDRUM), 1 GATLING MORTAR GUN	
PANSAR:	KAROSS 78, RUTA 34	
UNDVIKA:	—	
STYRKA:	150 KP	
PRIS:	2.900.000	

Flygplan

Förutom skyttlarna, som enbart används för transport, finns det en ofantlig flora av stridsflygplan med varierande utseende och användningsområden. Man skiljer i princip på fyra typer av flygplan; jaktplan (för att skjuta ned andra flygplan), attackplan (för att anfalla mark- eller sjömål), spaningflyg (för spaning) samt bombplan (för höghöjdsbombning). Jaktplan är små och snabba med begränsad aktionsradie och vapenlast, främst i form av målsökande robotar, samt utrustade med mycket avancerade radarutrustningar; attackflyg är något större, något långsammare, sämre radar men med mycket tyngre beväpning (upp till 15 ton raketer, bomber och robotar); spaningsflyg skall vara snabba och ha lång aktionsradie; bombflyg skall kunna flyga högt och kunna bära med sig minst 25 ton bomber.

Mishima IA-3 "Twindragon"

Twindragon är ett typiskt attack- och jaktflygplan för 2100-talet. Det kan brukas såväl som attack- som jaktflyg. Det är oerhört snabbt och kan göra mycket svåra manövrar utan att äventyra pilot och konstruktion.

DIMENSIONER:	LÄNGD:	16 M
	BREDD:	1,9 M (SPÄNNVIDD: 8 M)
	HÖJD:	2,5 M
LASTFÖRMÅGA:	—	
HASTIGHET:	MACH 3,5	
RÄCKVIDD:	1.800 KM	
BESTYCKNING:	1 PULSLASERKANON, 2 KULSPRUTOR (MOTSV. DEATHLOCKDRUM), 3 MISSILRAMPER FÖR JAKT- ELLER ATTACKROBOTAR, ELLER EN KOMBINATION AV DESSA.	
PANSAR:	KAROSS 25, RUTA 25	
UNDVIKA:	65%	
STYRKA:	25 KP	
PRIS:	2.500.000 KREDITER	

Stridsfordon

Det finns myriader av olika slags stridsfordon för olika slags ändamål; lätta terrängmotorcyklar, transportfordon, stridsvagnar, robotsvävare, luftvärnslaservagnar, raketartillerifordon, bepansrade attacksvävar, o. s. v. Att beskriva dem alla skulle ta oerhört stor plats, så vi nöjer oss med två typiska standardfordon.

Pansarskyttefordon

Pansarskyttefordon används som transport- och understödsfordon. De rymmer mellan 6 och 15 man och har ofta en tung kulspruta, automatkanon eller pulslaser som används som understödsvapen. De har ofta hög terrängframkomlighet och är ganska snabba.

Wolfgang M765 Scorpion

Det cybertronic-kontrollerade Wolfgang har gjort detta pansarskyttefordon främst för exportmarknaden (=frilansare), och det representerar därmed ett ungefärligt genomsnitt.

DIMENSIONER:	LÄNGD:	8 M
	BREDD:	4,4 M
	HÖJD:	2,4 M
LASTFÖRMÅGA:	8 STRIDSUTRUSTADE SOLDATER	
HASTIGHET:	MAX 100 KM/H (TERRÄNG 50 KM/H), MARSCH 70 (30) KM/H	
RÄCKVIDD:	1.000 KM	
BESTYCKNING:	1 TERMINATOR TURBOLASER	
PANSAR:	125	
STYRKA:	250 KP	
PRIS:	1.250.000 KREDITER	

Handvapen

R•Y•M•Ds tidsålders vapen präglas av högteknologi, men dock med vissa finesser bibehållna sedan flera hundra år. Exempelvis finns fortfarande revolverarna kvar, även om de mest används av frilansare. Nedan ges beskrivningar av alla udda och ovanliga vapen som finns med i vapentabellerna i regelboken, och dessutom beskrivs några unika vapen.

Närstridsvapen

Närstridsvapen förekommer i störst utsträckning bland gatugängen och bland nybyggarna. De vapen som används i städerna är uteslutande de små, som exempelvis knivar och stilletter, blyrör och kedjor. Tyngre vapen, så som svärd och yxor, används nästan inte längre, och då de används är det nästan uteslutande av pionjärer.

Stridsvagnar

Stridsvagnar används för att bekämpa alla andra slags markfordon, fasta mål (byggnader, etc) och vanligt fotfolk. De ser ut ungefär som de alltid gjort, men på grund av betydligt bättre material kan de göras lättare och snabbare men samtidigt behålla samma skyddsfaktor.

Löweklau Leopard Mk. 54

Det Bauhaus-kontrollerade företaget Löwenklaues Leopard-54:a har tre mans besättning (förare, chef/skytt/radionman och laddare/skytt/mekaniker) och är egentligen föråldrad, med nästan 20 år på nacken, men i och med att den då var före sin tid har den kommit att stå modell för de flesta frilansande företagens vagnar.

Kanonen (räckvidd 3.400 m) kan skjuta alla slags granater (dubbla skadan i Vapentabellen).

DIMENSIONER:	LÄNGD:	7,9 M (12,0 M INKL. KANON)
	BREDD:	4,3 M
	HÖJD:	1,9 M
LASTFÖRMÅGA:	—	
HASTIGHET:	MAX 120 KM/H (TERRÄNG 90KM/H), MARSCH 70 (45) KM/H	
RÄCKVIDD:	200 KM	
BESTYCKNING:	133 MM HÖGTRYCKSKANON (VAPENSYSTEM, GCL 70%), 1 MAGMA CARRONADE, 1 DEATHLOCKDRUM (VAPENSYSTEM, GCL 95%), 1 MISSILRAMP	
PANSAR:	215	
STYRKA:	400	
PRIS:	1.700.000 KREDITER	

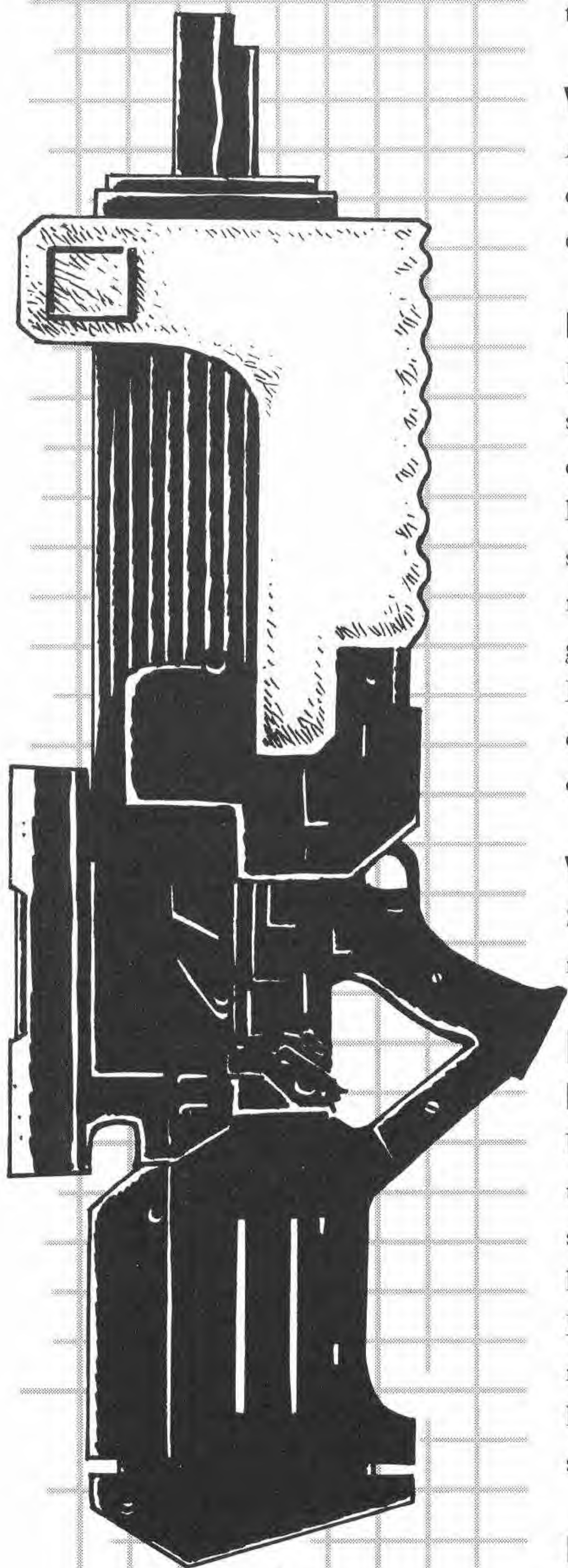
Vibrofolk

En kniv med extremt härdat metallblad som fås att vibrera med en oerhörd hastighet med hjälp av en energienhet som finns inmonterad i skaftet.

Vibrofolken kan antingen användas som ett sidovapen i ena handen, eller monteras som en bajonett på i princip vilket som helst av de lätta eldhandvapen som finns på marknaden i dag.

Minilaser

Det mest extrema inom lasertekniken. Man har lyckats begränsa laserstrålen och på så sätt har man skapat en laserkniv som främst används i medicinska sammanhang. Den är förbjuden på gatan, men används ofta där som stillet då 'bladets' längd kan ställas in steglöst mellan 0,001 och 30 cm.



Energivärja

Detta är ett förverkligande av alla gamla science-fiction filmer från 1970-talet. Energivärjan använder sig av en teknik som liknar minilaserens. Skillnaden är bara den att bladet kan bli upp till 2 meter långt. Vapnet ser i avstängt tillstånd ut som en femton centimeter lång och fem centimeter tjock metallcylinder. Den är totalförbjuden och mycket ovanlig.

Vibrosvärd

Använder sig av samma teknik som vibrodolken men är mycket större. Det finns i enhandat och 1-2-hands utförande.

Neuronpiska

En oerhört smal piska av stark metall som vid träff ger ifrån sig en kraftig energistöt. Denna antingen förlamar eller skadar offret beroende på vilken inställning man gjort på vapnet. Om vapnet är ställt i läge 'förlamande' får offret göra ett motståndslag (FYS mot 40 på Motståndstabellen) eller förlamas under 3T10 SR. Rustningens abs läggs till offrets FYS.

Vibroyxa

Samma som vibrosvärd, men betydligt mer ovanlig.

Krutvapen Mk. 2000 Autopistol

Utvecklades ursprungligen som ett alternativ till vanliga k-pistar och har visat sig vara ett av de kraftfullare eldhandvapnen för kortdistans av i dag. Den extrema kalibern (.85") kombinerat med en ganska låg mynningshastighet åsamkar förödande skada på allt som kommer i vägen.

Hellblazer SubMachineGun

En mycket kompakt, rekylfri k-pist

som gjort sig känd för hög tillförlitlighet, lågt pris och låg vikt. Den används som standardsidovapen för många specialstyrkor och icke-stridande förband.

Mephisto prickskyttegevär

Detta gevär har inbyggt laser-, IR- och kikarsikte (inga modifikationer för rök eller mörker; 14 ggr förstoring). Den speciella kalibrerade rustningspenetrerande ammunitionen ger hög träffsäkerhet tillsammans med tillräcklig genomslagskraft för att slå igenom även högteknologiska rustningar.

Deathlockdrum

Ett tungt understödsvapen med dubbla mekanismer — den bakre (värdet under "Krutvapen") avfyrar 8,6 mm:s ammunition med riktad sprängverkan, den främre mekanismen, med trummagasinet, (värdet under "Granatkastare") 33 mm:s spränggranater.

Plasmavapen Incarnadiner Gun

En av de få plasmapistoler där man lyckats kombinera ringa storlek med god träffsäkerhet. Det har dock visat sig att den inte är helt tillförlitlig men den relativt stora eldkraften har gjort den populär framför allt bland Metropolisstyrkor och SVOT-förband som arbetar "under cover".

Whirlwind P-SMG

(Plasma SubMachineGun) En plasmak-pist som kombinerar hög eldkraft och elduthållighet med relativt låg vikt och hög tillförlitlighet. Problemet är att det stora magasinet upphäver åtminstone den låga vikten, men den är ändå standardvapnet för en hel del militära specialförband och SVOT-styrkor.

Plasma Assault Rifle

(Plasmaautomatkarbin) Gjord för att skjuta två olika slags ammunition — den undre mekanismen (värdet under "Krutvapen") skjuter 12,2 mm:s brand-sprängammunition; den övre (värdet under "Plasmavapen") skjuter rustningspenetrerande elastisk plasma.

Plasma Predator

Ett av de tyngsta eldhandvapnen som finns för plasmaammunition. Den extremt höga utgångshastigheten och stora rotationen gör att den elastiska plasman formas till en nålvass pil som till och med slår igenom vissa pansarfordon och dessutom blåser bort det mesta som finns bakom pansaret, då plasman exploderar.

Laservapen

Loudmouth Handgun

En populär laserpistol med ett ganska strömlinjeformat utseende. Den är ganska ny men har snabbt blivit ett populärt vapen på gatorna och förekommer dessutom som sidovapen hos de flesta Cybertronic-förband.

Drakonizer SubLaserGun

En k-pistvariant av automatkarbinen med samma namn (se nedan). Disruptorn har betydligt kortare räckvidd.

Drakonizer

LaserAssaultRifle

Drakonizer är namnet på den mycket populära serie laservapen som Inkvisionens vapentekniker lyckats ta fram. Den har en inbyggd disruptor som kompenserar för den annars ganska medelmåttiga eldkraften.

LaserSlasher

Ett automathagelgevär främst avsett att användas mot oskyddade folkmassor. Den har begränsad räckvidd och gör in-

te särskilt stor skada, men mängderna av reflekterande kristaller i mynningen gör att laserstrålarna får stor spridning.

Terminator Turbolaser

Består förutom själva vapnet även av en specialgjord hjälm med inbyggt sikte, mällåsningsdator och central avfyrningskontroll. Som alla bärbara vapensystem kräver det ganska mycket av skytten eftersom systemet i sig inte är särskilt träffsäkert, men hög eldhastighet och fruktansvärd förstörelsekraft kompenserar i viss mån detta.

Neutronvapen

MasterBasher

Experimenten med att tillverka neutronpistoler har inte givit helt tillfredsställande resultat, eftersom man inte lyckats framställa acceleratorer som samtidigt är små och tillräckligt kraftfulla. MasterBashern används främst som lönnmördarvapen och för självförsvar för högt uppsatta tjänstemän.

Neutronic Autoshotgun

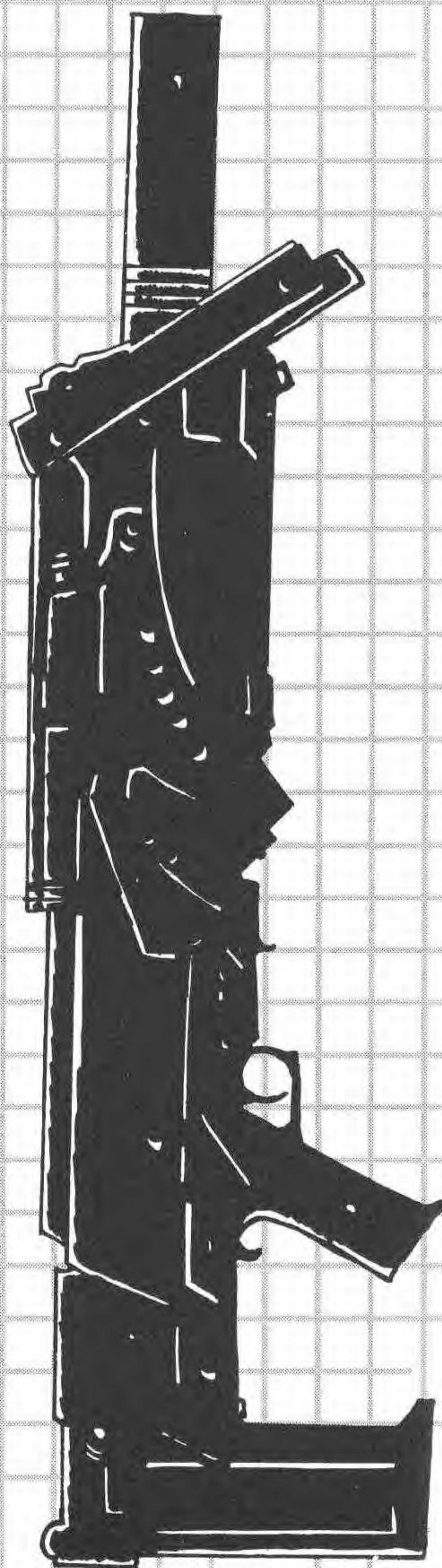
(Neutronautomathagelgevär) Utvecklades ursprungligen för att vara ett tungt understödsvapen, men visade sig inte ha tillräcklig räckvidd och eldkraft. Det modifierades därför och gjordes lättare och mindre och används numera som ett slags närstridsvapen.

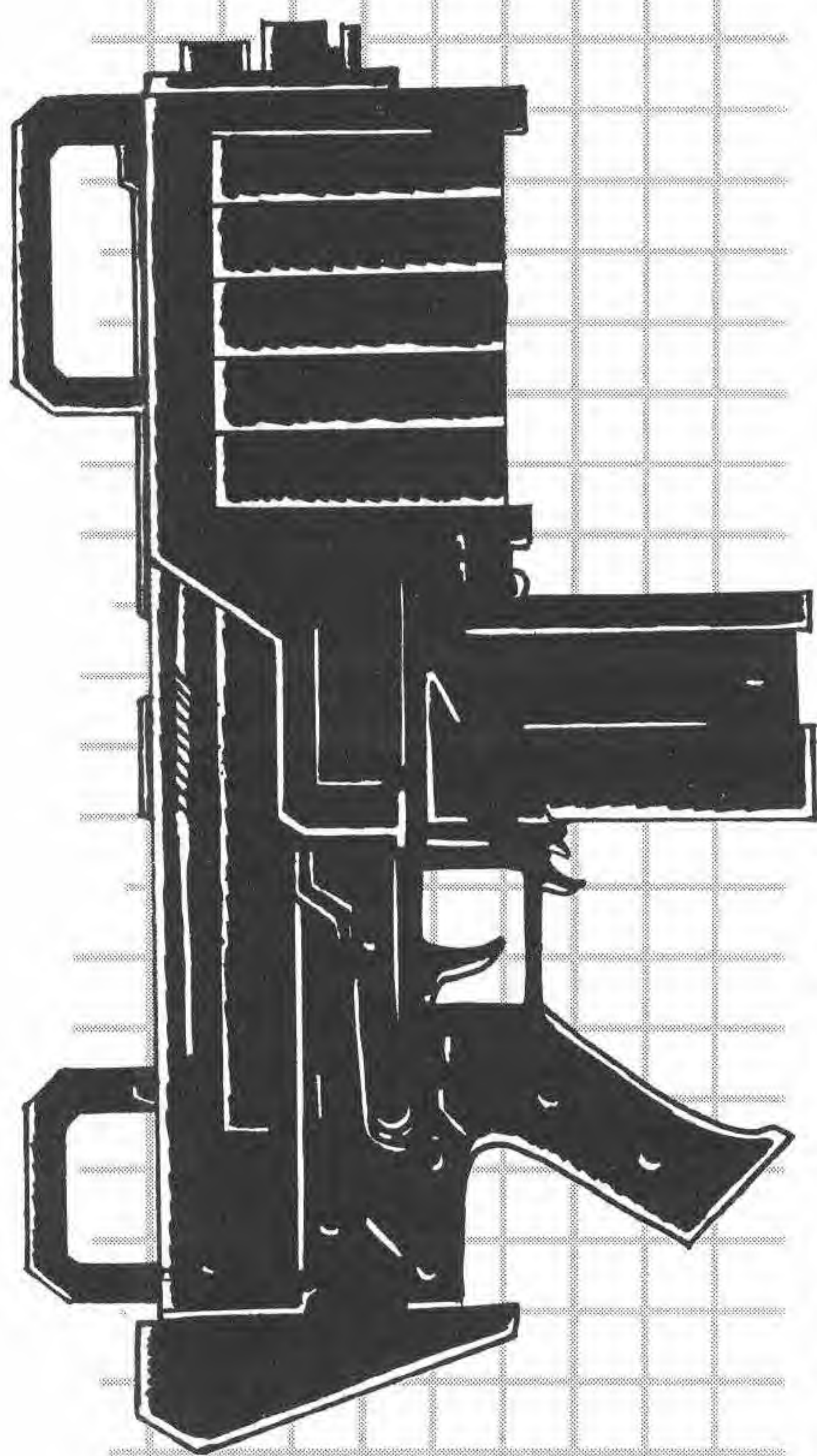
Armageddon Neutrogun

En "neutronspruta" med mycket hög eldhastighet och tillräckligt stor räckvidd för att kunna fungera som understödsvapen. Den har använts i venusianska djungelkriget men fällde lite för många träd för att vara helt populär i denna miljö.

Annihilator Neutrogun

En mycket mer kraftfull variant av Ar-





mageddon, och används nästan uteslutande som fast monterat vapensystem i fordon och attackhelikoptrar. Man har dock sett razider som använt erövrade vapen, till hälften fastmonterade i deras kroppar, och det krävs onekligen en liknande styrka för att kunna använda detta enorma vapensystem.

Disruptorvapen MicroDisruptorClip

Ett av de mest skrämmande offensiva vapnen som uppfunnits. Den fästs under ett vapens pipa och får strukturen hos ickeorganiska atomer i skottlinjen att lösas upp och slumpmässigt förändras. Resultatet blir dödliga, oläkliga sår när offrets rustning först löses upp och sedan trycks in i såret som orsakas av det vanliga vapnet.

Vortex MegaDisruptor

En mycket större variant av den mer behändiga MicroDisruptorn, men fungerar i övrigt på samma sätt. Den används endast av de mest välutrustade specialstyrkorna.

Nålvapen Scorpio NeedleGun

En liten nålpistol med förvånansvärt hög genomslagskraft. Pilarna är 44 mm långa och förses med en stabilisator i samma ögonblick som de lämnar mynningen. Därigenom uppnår man mycket hög träffsäkerhet, eftersom pipans kaliber överensstämmer exakt med pilens. Pilen är ihålig, för att kunna innehålla gift, och har en vriden triangelformad profil för att få bättre ballistiska egenskaper.

Stingray Tranquilizer

I princip en Scorpio NeedleGun med infällbart axelstöd, men även något kraftigare utförande och högre genomslagskraft. De bägge vapnena använder

samma pilar.

Granatgevär Gorgon RAT Rifle

(Recoilless Anti-Tank Rifle) Används framför allt av Capitol och Imperial mot fientliga fordon. Det kan avfira alla slags granater och har sin största fördel i att det är mycket träffsäkert och hållbart (anses hålla för mer än 500.000 skott).

Shellshocker

Ett pansarskott för engångsbruk. Det är mycket lätt och litet men har trots detta ganska bra träffsäkerhet. Det finns sammanlagt ett sådant här vapen för varje vanlig soldat i attacktrupperna. Finns endast med RSV-granatladdning.

DragonBreath Laser

En laserkanon som används på samma sätt som ett granatgevär, och det avfyras också från axeln. Energipacket räcker dock bara till en urladdning, men det kan å andra sidan återuppladdas (tar en timme).

Granatkastare 30 mm AR Clip Mortar

Ett mycket användbart tillbehör till vanliga skjutvapen. Den kan monteras under vilket lätt eldhandvapen som helst, och trots att de hylslösa 30 mm:s granaterna inte har särskilt stor sprängverkan är deras splitterverkan ofta helt förödande i små utrymmen. Kan skjuta splitter- och spränggranater.

Gatling Mortar Gun

En granatspruta som i sitt grundutförande är monterad på ett stativ med tre ben. Den har en marklaserradar med räckvidd på 1200 meter och en laseravståndsmätare, och dessa hjälpmedel tillsammans med eldhastigheten på 8 granater i sekunden gör att vapnet gör fyrdubbel skada. Kan laddas med alla slags granater.

Eldkastare Gehenna Puker

En bärbar eldkastare som skickar ut ett inferno av brinnande syntoplasmin upp till 100 meter. Plasminet har den fördelen att det fäster och klibbar fast på organiskt material, medan det slocknar på några sekunder om det träffar icke-organiskt material. På så vis kan man undvika att bränna sönder inredningen om man använder Pukern inomhus.

Magma Carronade

Monteras oftast på fordon men det förekommer även att den används som eldhandvapen. Den skjuter iväg en kula av högkomprimerad gas, som när den skjuts ut fattar eld och lämnar ett brinnande spår efter sig. Eftersom den brinnande gasen är lika lätt som vanlig luft "hänger" den kvar i luften några sekunder.

Rustningar Lätt stridsrustning

Består i princip bara av en skott- och knivsäker overall med förstärkning av armerad kevlarit på viktigare ställen.

Tung stridsrustning

En mer komplett och motståndskraftig variant av den lätta stridsrustningen. Hela kroppen täcks av kevlarit.

Mekaniserad stridsrustning

Alla leder i denna rustning innehåller servon och motorer vilka tillåter att man kan röra sig helt obehindrat trots den stora vikten. Med hjälp av mikrosensorer inuti rustningen känner den från utsidan av nervimpulserna som styr kroppen, och reagerar själv därefter. Rustningen är helt gastät och hjälmen är försedd med gasfilter och kommunikationsradio.

Attackrustningar

Attackrustningarna bygger på samma princip och har samma prestanda som den mekaniserade stridsrustningen, men är dessutom självtätande och har tryckutjämnningssystem, vilket gör att man klarar av lättare skador även i terräng utan atmosfär. Skador på upp till rustningens dubbla abs tätas automatiskt; tar däremot bäraren fler KP i skada än detta dör han automatiskt. En attack som gör 48 KP i skada på en lätt attackrustning (abs 25) innebär alltså 23 KP i skada på offret, fast rustningen håller. Dessutom är de försedda med klimatsystem som gör att kroppen alltid har en behaglig arbetstemperatur nästan oavsett de yttre förhållandena (klarar -200° – $+400^{\circ}$).

Lätt attackrustning

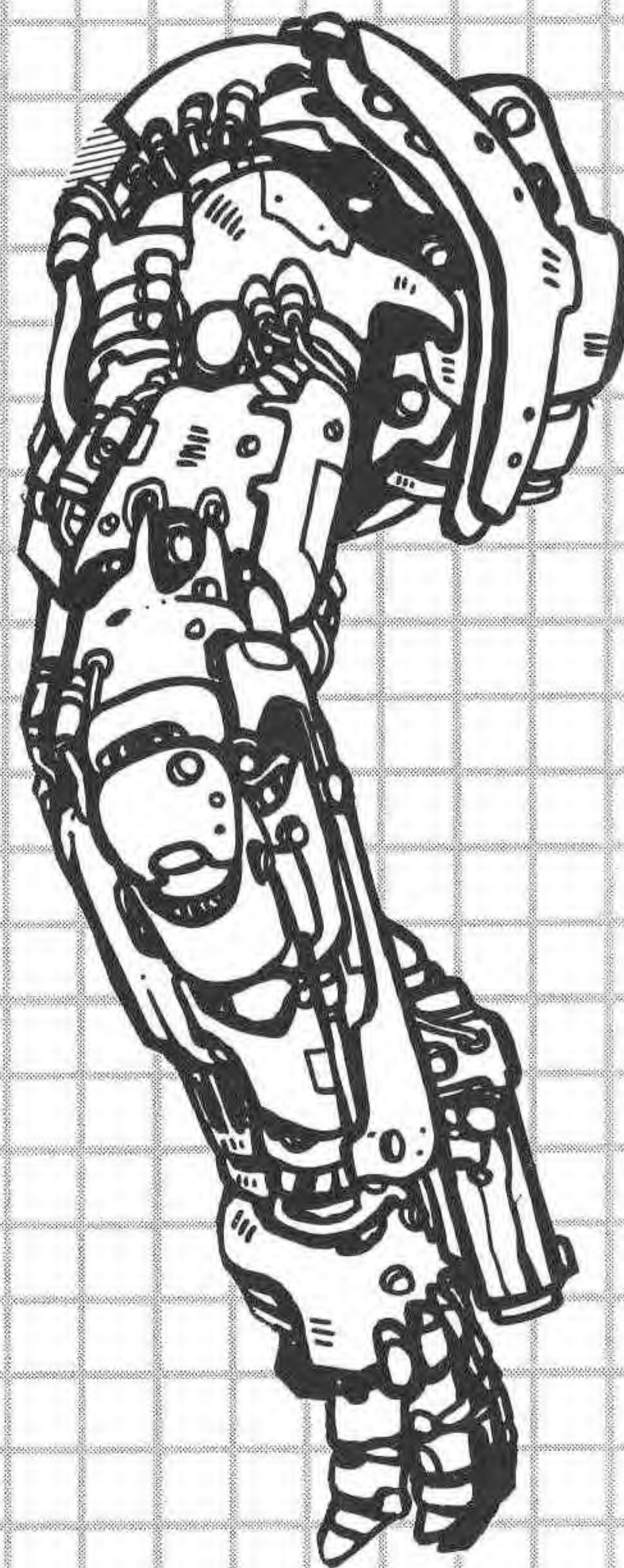
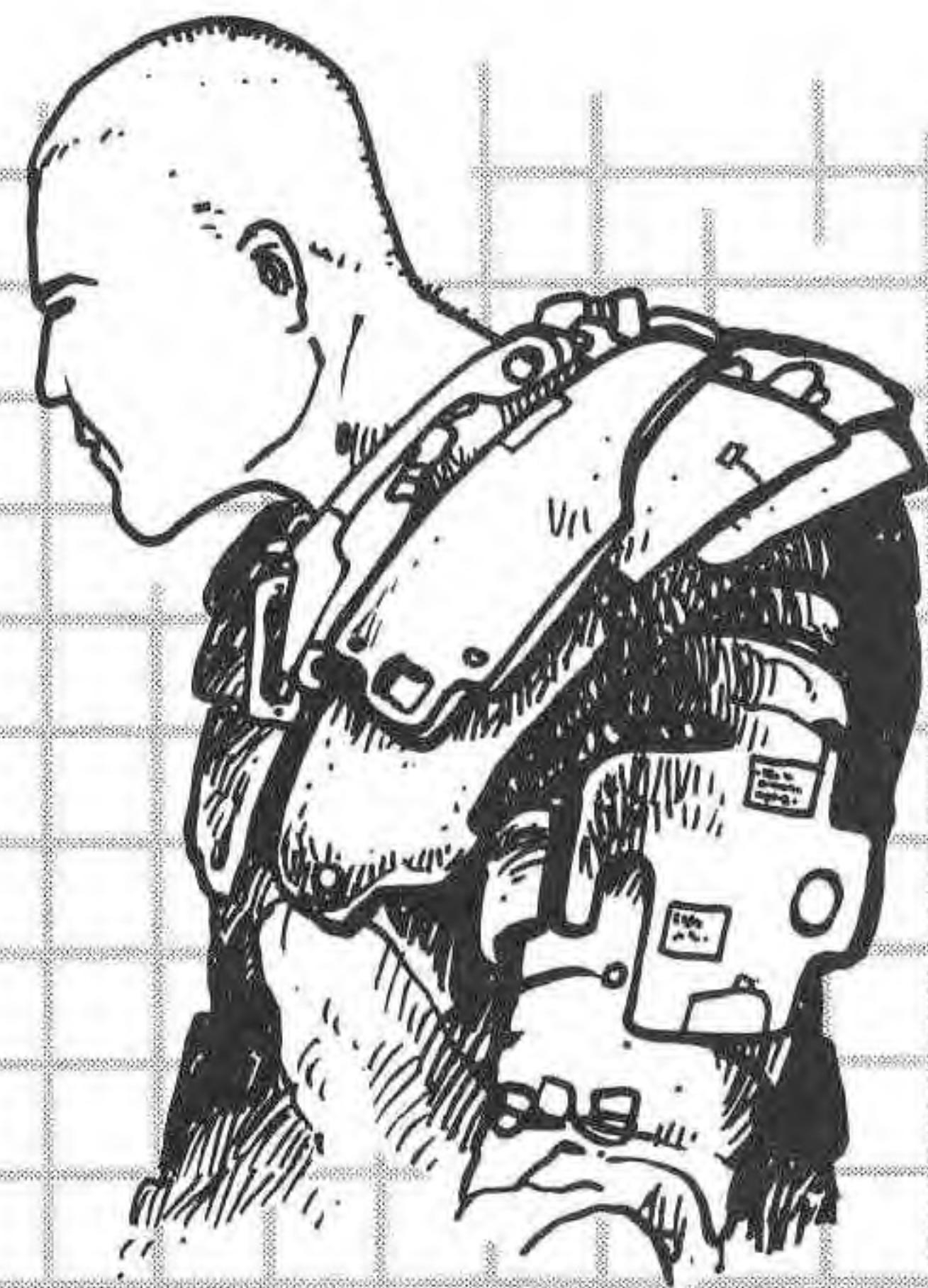
Något lättare än den mekaniserade stridsrustningen, och inte lika motståndskraftig.

Tung attackrustning

Som lätt attackrustning, fast denna rustning innehåller också syrgastuber (räcker 24 timmar), IR-filter i visiret (upphäver alla effekter av mörker) samt livsuppehållande system (du förlorar inga ytterligare KP när KP når noll; räcker 1 timme).

Mekaniserad attackrustning

Som tung attackrustning, fast med ytterligare några finesser, bl. a. inbyggda styrraketer kopplade till manöverdator och gyro (gör att man kan slåss obehindrat i tyngdlöst tillstånd), inbyggd granatkastare (som en AR Clip Mortar) och eldkastare (som Gehenna Puker), 360° sensorsystem (ger +25 på Undvika) samt förstärkningsservon i armarna (ger +10 i STY).







TIM BURNS 1987

